IBM PC•CD-ROM•CD-i•MULTI MEDIA TITLE•EDUTAINMENT•ARCADE
GAMER POWER
CD ROM
'95 6
GAME CHAMP
The World's Finest PC & CD ROM Games Magazine
국산 게임 리뷰
트윈스
매카닉 워
에올의 모험
해외 게임 리뷰
헬
메탈테크
전투
엑스 컴2
분노의 폭발
황비홍
기획기사
게임, 결코 혼자할 수 없다!
집중공략
스카이 & 리카
나스카 레이싱
풍운천하
제갈공명 와룡전
알라딘
홍길동전2
다크포스
레셀 엔젤3
워크래프트
천의검성록
마린시티 2001
최후의 바디블로우
드래곤 로어
릴렌트리스
SKY & RICA
the Prelude
비디오 게임 완전 공략
「제 4차 슈퍼 로보트대전」
「시정오라」

여기는 공포의 세계 입니다.

완전히 새롭게 바뀌었습니다.

(02) 700-9555 30초/50원

드래곤볼을 찾아라!

환상의 슈퍼게임방

(02) 700-9889 30초/50원

여성의학 산부인과

(02) 700-6555 30초/80원

불건전 정보신고 080-023-0113

그들의 반란 5월초!
패밀리 스타 총출동!
재미도 8배! 감동도 8배!

Paradise

올망졸망 파라다이스

■ 사 양

기　종 : IBM PC 386 이상
그래픽 : VGA 급 이상
장　르 : 코믹 3차원 슈팅 게임
2인 동시 플레이
조이스틱 지원

■ 특 징

- 전 방향 스크롤의 STDV II 시스템
- 다수의 다관절 캐릭터
- 화면 가득히 작렬하는 필살기
- 인공지능 난이도 조정 시스템
- 패러디액션 총집합

FAMILY PRODUCTION
인천시 남구 주안 5 동 15-51 금창빌딩 5 층 Family Prod.
Tel : (032) 862-9623,4

미리내 소프트웨어
TEL:338-2313
FAX:323-3662
• 장 르 : 3차원 슈팅게임
• 기 종 : IBM-PC 386 이상
• 메모리 : 4MB
• 사운드 : 애드립, 사운드블러스터, 옥소리, 미디호환기종
• 용 량 : 미정
KOGA
IZMIR-1
최후의 순간은 그들에게 주어졌다
상상을 초월한 환상의 3차원 게임
이전안내문
국산 게임 전문업체인 저희 (주)미리내 소프트웨어는 사용자 여러분의 무한한 사랑으로 사세확장을 하여 폐사를 서교동으로 이전하게 되었습니다. 앞으로도 더욱 뛰어나고 좋은 게임을 개발할것을 약속드리며 사용자 여러분의 많은 격렬와 관심 부탁드립니다. 감사합니다.
121-200
주소: 서울시 마포구 서교동 374-6 지은빌딩 8층
TEL:(02)338-2313
• 텍스츄어 맵을 도입한 3차원 퍼스팩티브 액션
• SF적인 연출의 3차원 비쥬얼 씬
• 3차원 랜드링된 캐릭터와 배경
이즈미르
IZMIR
TANNOY

IBM PC 히트게임차트

애독자인기순위

1 둠

- 액션
- id 소프트웨어
- 2HD 5장
- 32,000원
- (주)쌍용(02-270-8434)

2 은하영웅전설 Ⅲ SP

- 전략 시뮬레이션
- 보텍 /KCT
- 2HD 4장
- 39,000원
- SKC소프트랜드 (080-023-6161)

3 탄생

- 육성 시뮬레이션
- 소프트맥스/12월말 발매
- 38,500원
- 2HD 8장
- 소프트맥스(02-598-2554)

4 윙코맨더 Ⅲ

- 비행 시뮬레이션
- 오리진
- CD 4장
- 80,000원
- 동서 게임 채널 (02-606-8020)

5 대항해시대2

- 전략 시뮬레이션
- 코에이
- 2HD 4장
- 39,600원
- 범아정보시스템 (02-401-2531)

애독자구매희망순위

1 하데스

- 비행 시뮬레이션
- 아블렉스
- 가격 미정
- 용량 미정
- LG소프트웨어 (02-7670-615)

2 스카이&리카

- 슈팅
- 소프트맥스
- 가격 미정
- 용량 미정
- 소프트 맥스 (02-98-2554)

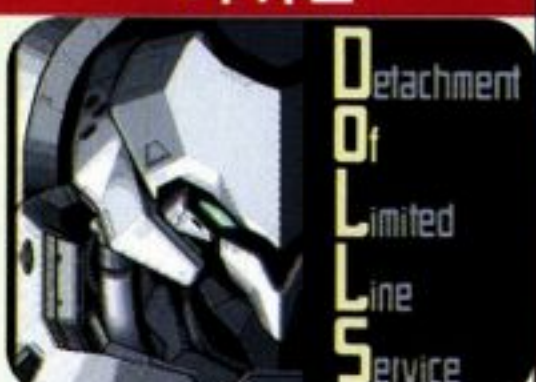
3 샤키

- 액션
- 패밀리 프로덕션
- 가격 미정
- 용량 미정
- 패밀리 프로덕션 (032-862-9623)

4 브란디쉬3

- 롤플레잉
- 팔콤
- 가격 미정
- 용량 미정
- 미정

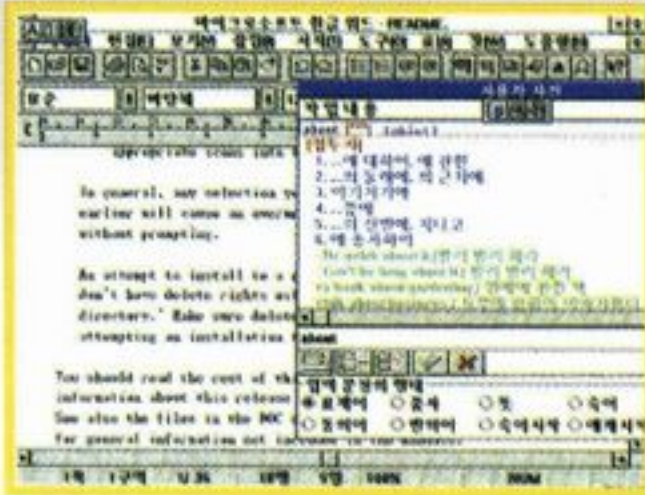
5 파워돌

- 전략 시뮬레이션
- 코가도
- 가격 미정
- 용량 5.25 4장
- SKC소프트랜드 (080-023-6161)

순위	타이틀	장르	제작사	구성	가격
6	프린세스 메이커	육성 시뮬레이션	팔콤/만트라	2HD 6장	39,000원
7	하드볼4	스포츠 시뮬레이션	아코레이드	CD ROM	45,000원
8	캡틴 캥	액션	새론 S/W	2HD 6장	33,000원
9	전륜기병 자카토	슈팅	막고야	2HD 4장	33,000원
10	퍼스트 퀸4	전략 시뮬레이션	메가 테크	3.5인치 4장	37,000원
11	플래시 트래픽	어드벤처	타임워너인터랙티브	CD ROM	55,000원
12	마스터 오브 매직	전략 시뮬레이션	마이크로 프로즈	CD ROM	43,000원
13	A열차로 달려라4	건설 시뮬레이션	아트 딩크	3.5인치 6장	33,000원
14	원 머스트 폴 2019	액션	에픽	2HD 5장	36,300원
15	심시티 2000 콜렉션	시뮬레이션	맥시스	CD ROM	43,000원

순위	타이틀	장르	제작사	구성	가격
6	올망졸망 파라다이스	액션	패밀리 프로덕션	미정	미정
7	US 네이비 화이터	비행 시뮬레이션	일렉트로닉 아츠	CD ROM	미정
8	크리처 쇼크	슈팅	버진	CD ROM	미정
9	테이크 백2	비행 시뮬레이션	액스터시	CD ROM	미정
10	제노사이드	액션	팔콤	CD ROM	미정
11	대혈전	액션	시그마텍	미정	미정
12	광개토대왕	전략 시뮬레이션	동서게임채널	미정	미정
13	천사제국2	전략 시뮬레이션	그래프트 골드	미정	미정
14	3 x 3 아이즈	어드벤처	크리에이트	미정	미정
15	릴렌트리스	어드벤처	일렉트로닉 아츠	CD ROM	미정

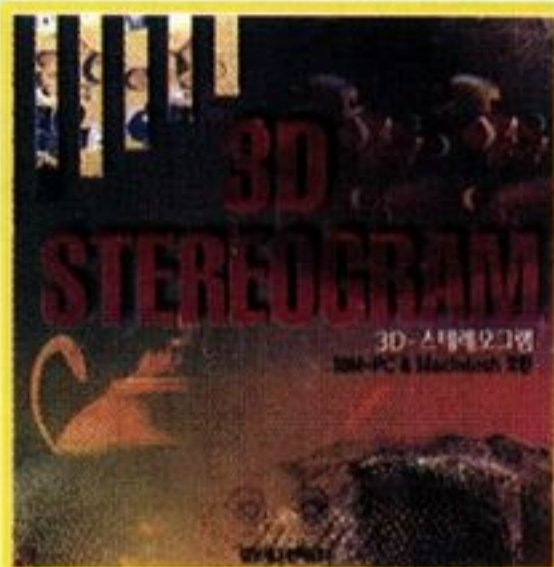
교육용 소프트웨어 광장

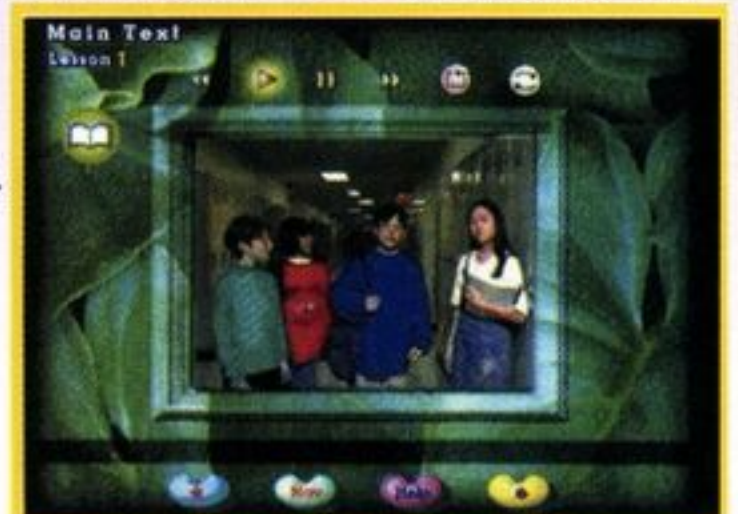
윈도우 사전2.0

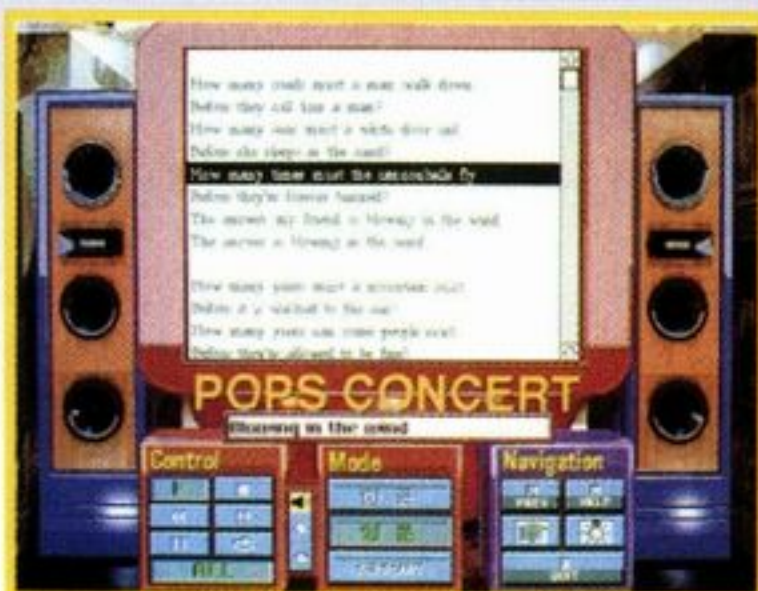
제작사 : IP소프트(02-703-9305)
가 격 : 33,000원
IBM PC 386 이상/ 메모리: 4메가 이상/ 윈도우 3.1 이상
영한 및 한영 사전이다.
또한 워드프로세서에서 클립보드를 이용하여 단어를 번역할 수 있다. 부가적인 기능으로 사용자가 데이터를 직접 추가 또는 삭제할 수 있다.

덩크슛

제작사 : 삼보세운판매(02-703-0334)
가 격 : 33,,000원
IBM PC 386 이상/ 메모리: 4메가 이상/ 윈도우 3.1 이상
27개팀으로 이루어진 미국 프로농구 리그인 NBA를 소재로 한 동화상을 담고 있으며 팀별, 선수별 프로필과 주요경기 하이라이트를 볼 수 있다.

3D 스테레오그램

제작사 : 삼보세운판매(02-703-0334)
가 격 : 22,000원
IBM PC 386 이상/ 메모리: 4메가 이상/ 윈도우 3.1 이상
환상의 입체영상 (매직아이)으로 원하는 그림을 직접 제작 및 출력이 가능하며 신비의 입체영상속에 단순한 무늬, 도안, 일러스트 등을 그려넣을 수 있다. 또한 카드제작 프로그램도 있다.

미들 스쿨 잉글리쉬1

제작사 : 동아출판사(02-866-8800)
가 격 : 49,500원
IBM PC 486 이상/ 메모리: 4메가 이상/ 윈도우 3.1 이상
본문의 내용을 드라마로 구성하여 소개하며 유명 강사가 직접 강의한다.
또 마이크를 통해 직접 자신의 음성을 녹음하여 외국인과 대화를 나누는 롤 플레잉 기능도 갖추고 있다.

웰컴 투 팝하우스

제작사 : 동아출판사(02-866-8800)
가 격 : 29,700원
IBM PC 386 이상/ 메모리: 4메가 이상/ 윈도우 3.1 이상
팝송을 들으면서 따라 부를 수 있다. 영어회화 응용기능이 있어
중요표현을 중심으로 문맥을 소개한다. 한 곡당 약 60개의 듣기 게임이 있어 듣기 능력을 향상시킬 수 있다.

갯벌은 살아있다

제작사 : 삼성전자 소프트웨어 사업팀 (02-564-0651)
가 격 : 44,000원
IBM PC 486 이상/메모리: 4메가 이상/윈도우 3.1 이상
화면을 그림박스로 구분하여 마우스로 원하는 정보를 클릭하면 갯벌의 생태계, 갯벌과 인간에 대한 모든 정보를 영상으로 볼 수 있다.

국내 NEWS

업체 천리안 공개자료 CD ROM 제작

천리안에서 〔천리안 공개자료 CD ROM〕을 제작해서 주문 판매했다. 공개자료 중 다운 로드 회수가 많은 자료들만을 따로 모은 이 CD ROM은 천리안에서 공개자료실을 통해 자료를 다운로드 받는 것에 비해 시간, 경제적 부담을 줄이기 위해 제작됐다. 아리수 미디어에서 주문 판매하고 있는 이 제품은 IBM PC 386DX 이상 기종을 지원하며 CD ROM 드라이브와 한글 윈도우 3.1 이상이 있어야 구동할 수 있다. 가격은 5,000원(부가세 별도)이다.

문의처: 아리수 미디어(02-705-1315)

업체 네오아트, 게임개발 본격 착수

지난 9월에 설립한 게임개발 전문업체 네오아트사는 최근 들어 20명의 개발 인력을 확보, 본격적으로 게임개발에 들어간다. 네오아트가 개발중인 게임은 〔트윈스〕로 두 도둑이 누명을 벗기 위해 모험을 펼치는 아케이드성 어드벤처 게임이다. 또한 롤플레잉 게임 〔프로토코스〕를 7월 중순쯤에 출시할 예정이며 교육용 소프트웨어도 개발할 것이라고 밝혔다.

네오아트의 모든 게임은 자체유통업체인 〔스카이 탑〕이 전담한다.

문의처 : 네오 아트
(02-476-4898)

업체 코오롱, CATV 수신용 컴퓨터 출시

코오롱정보통신이 지난 4월에 TV와 CATV 수신용 튜너보드를 탑재한 펜티엄급 멀티 미디어 컴퓨터 〔내친구 X-vision〕을 시판했다. 이 펜티엄 PC는 내장된 튜너보드의 기능으로 일반 TV는 물론 CATV를 수신, 다양한 영상화면을 즐길 수 있다. 또한 그린 기능을 강화해 모니터가 타버리는 현상을 방지했으며 소음도 줄였다. 8메가의 기본 메모리 및 2배속 CD ROM을 기본으로 장착함으로써 멀티미디어 컴퓨터로써 기능을 극대화했다.

문의처 :코오롱정보통신
(02-311-7862)

소프트웨어 TV로 게임을 즐긴다

오는 10월부터 컴퓨터없이도 전화기와 TV수상기를 이용, 영화나 게임을 즐길 수 있게 됐다.

한국통신은 지난 10일 전화선을 TV 수상기에 연결, 영화를 선택해 볼 수 있는 VDT(Video Dial Tone)서비스를 발전시켜 오는 10월부터 전국 6대 도시를 대상으로 전자신문, 멀티미디어 교육, 게임 등 응용서비스를 제공할 계획이라고 밝혔다. 이 정보는 압축된 화상정보를 전화선을 통해 TV에 전달한 뒤 사용자가 리모콘으로 조작하는 형식이다. 한국통신은 앞으로 1년간의 서비스를 거쳐 문제점을 보완한 뒤 10월부터 상용서비스를 할 예정이다.

문의처 : 한국통신
(02-750-3303)

업체 옥소리 사운드SW 국제표준으로 채택

사운드카드 전문업체 옥소리는 IBM의 멀티미디어PC에 내장되는 운영체계인 OS/2 워프 아시아판에 옥소리의 사운드 지원 프로그램이 채택됐다.

옥소리는 또 마이크로소프트사의 한글판 〔윈도우95〕에도 사운드 제어기능을 포함시키는 한편 영문 〔윈도우95〕에도 이 기능 채택을 추진하고 있다고 밝혔다.

옥소리와 IBM은 우선 한글 OS/2 워프에 옥소리의 디지털 오디오및 비디오 제어용 프로그램을 〔멀티미디어용 토탈 디바이스 드라이버〕중 하나로 채택했으며 4월말까지 비디오CD, TV, VTR감상 및 영상 편집 프로그램을 추가로 출시할 예정이다.

문의처 : 옥소리
(032-664-1761)

멀티미디어 세계를 여는 (주) 옥소리

업체 삼성, PC게임사업 강화

삼성이 국내 게임개발업체인 패밀리 프로덕션, 소프트맥스, 시그마텍 스튜디오와 계약을 맺고 5월부터 샤키, 스카이 & 리카, 대혈전을 시판하는 것을 계기로 PC게임 사업을 강화한다.

또한 미국 게임개발업체인 마인드스케이프사와 판권을 맺고 〔메탈 마린〕도 시판한다고 밝혔다. 이어 6월에는 마인드스케이프사의 작품을 본격적으로 수입, 〔US타이콘드로가〕, 〔데인저 존〕, 〔코맨드 블러드〕를 선보인다. 삼성은 이번에 PC게임을 강화하는 것을 계기로 200억불 상당의 자본을 투자하여 자체 게임도 개발한다는 방침을 세우고 있어 PC게임 분야의 대기업 돌풍이 예상된다.

문의처:삼성소프트웨어사업부
(02-259-2775)

행사 〔여섯 줄의 신비〕, LG 멀티미디어 S/W공모전 대상 수상

지난 8일 LG에서 주최한 LG멀티미디어 S/W공모전 수상식에서 영예의 대상에는 〔여섯 줄의 신비〕를 제작한 스카이하이팀이 받았다. 여섯 줄의 신비는 기타를 배우는 초보자들이 알기 쉽게 제작한 교육용 소프트웨어로 중간중간에 흥미로운 게임과 뮤직비디오를 담았다. 이외에도 〔태권도〕, 〔NBA〕, 〔자동관광안내시스템〕, 〔일본어 회화〕, 〔우리명절〕, 〔닥터 카 리포트〕, 〔우리 동네〕 등이 수상했으며 수상작들은 모두 LG에서 올해안에 출시될 예정이다.

문의처 : LG소프트웨어
(02-767-0615)

외국 CD ROM타이틀업체 국내 대거 상륙

외국 CD ROM타이틀업체들이 한국 시장으로 진출하고 있다. 지난 해에는 MPG, 타임워너, 브러더번드로 3개사에 불과했으나 올해말에는 10개 정도로 늘어날 예정이다. 이처럼 외국 CD ROM 타이틀업체들이 한국 시장으로 진출하고 있는 것은 한국내 멀티미디어 시장이 급성장, 아시아 지역에서 일본 다음으로 큰 시장을 형성할 것으로 예상하기 때문이다. 앞으로 들어올 업체들은 미국의 의료용 CD ROM타이틀 업체인 ADAM사, 홍콩 피어슨 프로페셔널사 등이다. 또한 한겨레 정보통신도 타임워너사에 이어 영국의 아티카 사이버네틱스와 총판 계약을 맺었다.

업체 패밀리 프로덕션, 액션 게임 대거 제작

국내 게임 개발업체인 패밀리 프로덕션이 4월에 샤키-돌아온 늑대영웅-을 출시한데 이어 5월 5일 어린이날에 올망졸망 파라다이스를 출시하는 등 액션 게임을 중점적으로 내놓았다.

패밀리 프로덕션에서 만들어졌던 게임 캐릭터들이 총출연하는 올망졸망 파라다이스는 FD버전으로 용량은 4메가 분량이다. 한편 이번에 새로이 제작에 들어갈 액션 게임 〔에올의 모험〕은 에올이라는 새로운 캐릭터와 함께 6월 말경에 선보일 예정이다.

문의처 : 패밀리 프로덕션
(032-862-9623)

한국PC게임개발사협의회, 4개업체 신규 입회

94년 9월, 한국PC게임개발사협회로 발족한 KOGA (Korea PC Game Develo-pement Association)는 지난 15일 양재동 스포타임에서 신규 가입업체 4개사의 준회원 입회식을 가졌다. 기존의 협회 구성 멤버였던 트윔, 소프트맥스, 미리내소프트웨어, 패밀리 프로덕션, 막고야에 이어 4개의 국내 개발 업체인 타프 시스템, 엑스터시, 시그마텍 스튜디오, 동성조이컴이 새롭게 입회한 것이다.

이번 입회를 계기로 협회는 밀려드는 외국게임에 맞서 국산게임의 질적향상을 위해 앞으로 공동으로 게임도 개발할 예정이다.

또한 매달말 용산 한국 통신 프라자에서 새로 출시된 소프트웨어, 개발작품, 인기있는 작품들을 전시하며 유저들과의 대화의 시간을 가질 예정이라고 밝혔다.

문의처: 트윔(02-704-8946)

해외 NEWS

업체 마이크로소프트, 소니와 공동 계약 체결

인터랙티브 TV용 하드 및 소프트웨어 공동 개발 추진

마이크로소프트사와 소니양사는 고속정보통신을 이용한 인터랙티브 TV를 지원하는 소프트웨어와 하드웨어 등 다양한 제품을 공동 개발하기 위해 공동 개발 계약을 맺었다. 한편 마이크로소프트사는 TV VOD(Video on Demand: 주문형 비디오)를 내년초부터 제공할 예정이며 앞으로 전세계적인 인터랙티브 네트워크와 TV 세트탑 박스를 실시할 것이라고 밝혔다. 마이크로소프트사는 미국 레드몬드 본부에서 인터랙티브 TV를 테스트하고 기술적인 부분은 시애틀에서 테스트 중이다.

업체 마이크로소프트, 소프트웨어 시장 돌풍 예고

미국 마이크로소프트사가 PC용 운영체계와 응용소프트웨어 시장에 이어 전 세계 CD ROM타이틀 시장까지 석권함으로써 소프트웨어의 천하통일을 이룩했다.

미국 조사기관인 〔데이터퀘스트〕의 최근 발표에 의하면 마이크로소프트는 지난해 총 830만장의 CD ROM 타이틀을 판매함으로써 브러더번드, 일렉트로닉 아츠 등 전통적인 CD ROM 타이틀 업체를 제치고 판매 업체 1위를 기록했다. 특히 마이크로소프트는 멀티미디어 PC와 CD ROM 드라이브를 묶어 판매하는 번들 시장을 제외한 단일품목 시장에서도 모두 4백만장의 CD ROM을 판매, 단일품목 판매물량으로써는 최대 규모인 1천 8백 50만장을 기록했다.

하드웨어 매킨토시 호환기종 컴퓨터 첫선

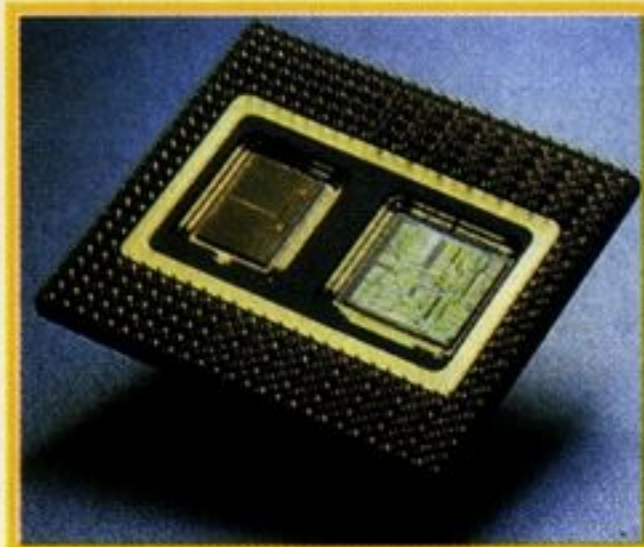
미국 애플 컴퓨터사와 호환기종 라이센스 생산계약을 체결해 화제를 모았던 강신학씨가 매킨토시 컴퓨터 호환기종 시제품을 7월에 미국서 선보일 예정이다. 이 호환기종은 애플사의 파워맥 7100, 8100 등 세가지 모델이다.

호환기종 컴퓨터는 오리지널 제품보다 더 빠르고 자유롭고 용량이 큰 CD ROM과 소프트웨어, 하드 드라이브를 장착할 수 있으며 가격은 최고 20%나 싼 것으로 알려졌다.

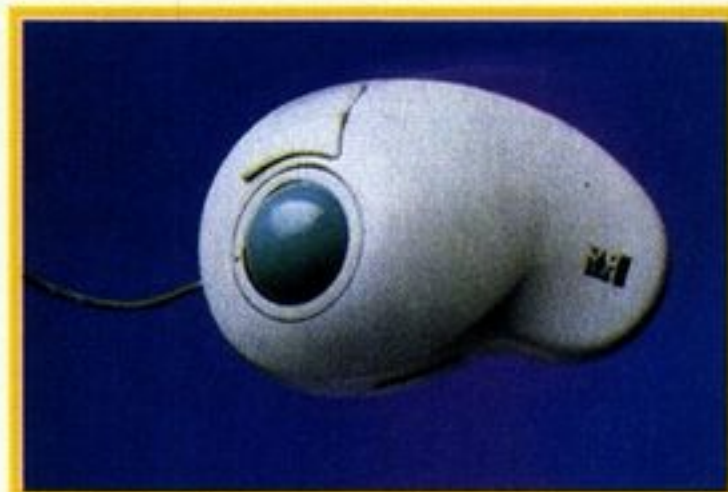
호환기종은 텍사스주 오스틴에 있는 컴퓨애드라는 소규모 컴퓨터업체에서 제작된다. 컴퓨터 관계자들은 매킨토시 호환기종이 내년에 2만대 정도 팔릴 것으로 내다보고 있다.

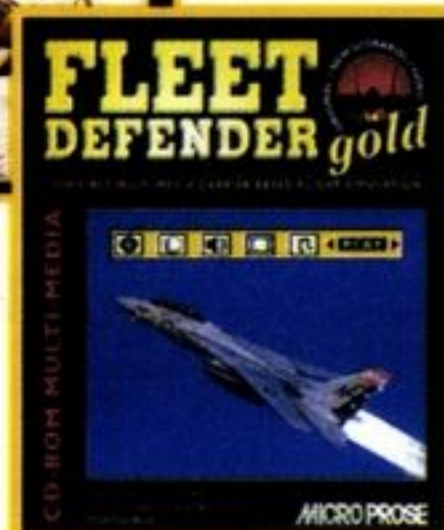
하드웨어 인텔, 차세대 CPU P6 발표

인텔사가 펜티엄보다 2배나 빠른 차세대 CPU P6를 올해말경에 선보일 예정이다. 펜티엄과 동시에 개발에 들어갔던 P6는 CPU 한쪽에 위치하고 다른쪽에는 256K 내부 슈퍼패스트 캐쉬를 사용한 버스 방식에 의해 연결다.

인텔사는 기존의 칩들이 초기의 펜티엄칩보다 25%까지 과열되는 것에 비해 P6은 전혀 그렇지 않을 것이라고 자신감을 보였다.

소프트웨어 최소형 차세대 마우스 콘트롤러 출시

로지텍사에서 손가락과 손바닥을 이용해 조작할 수 있는 새로운 마우스 콘트롤러인 〔트랙맨 비스타〕가 출시됐다. 강낭콩 모양으로 생긴 트랙맨 비스타는 최신 마우스웨어 드라이버 소프트웨어에서도 호환이 가능하다.

한편 로지텍의 〔트랙맨 비스타〕이외에도 골든 이미지사에서 〔크리스탈 트랙볼 콘트롤러〕를 선보였다. 이 제품은 다른 모드로 전환할 때 사용하는 두가지 톤의 크리스탈 볼 스위치가 특징이다. 특히 이 제품은 볼을 만지거나 다른 버튼을 누를 때 빛을 발한다.

업체 마이크로프로즈, 피내클과 독점판매계약

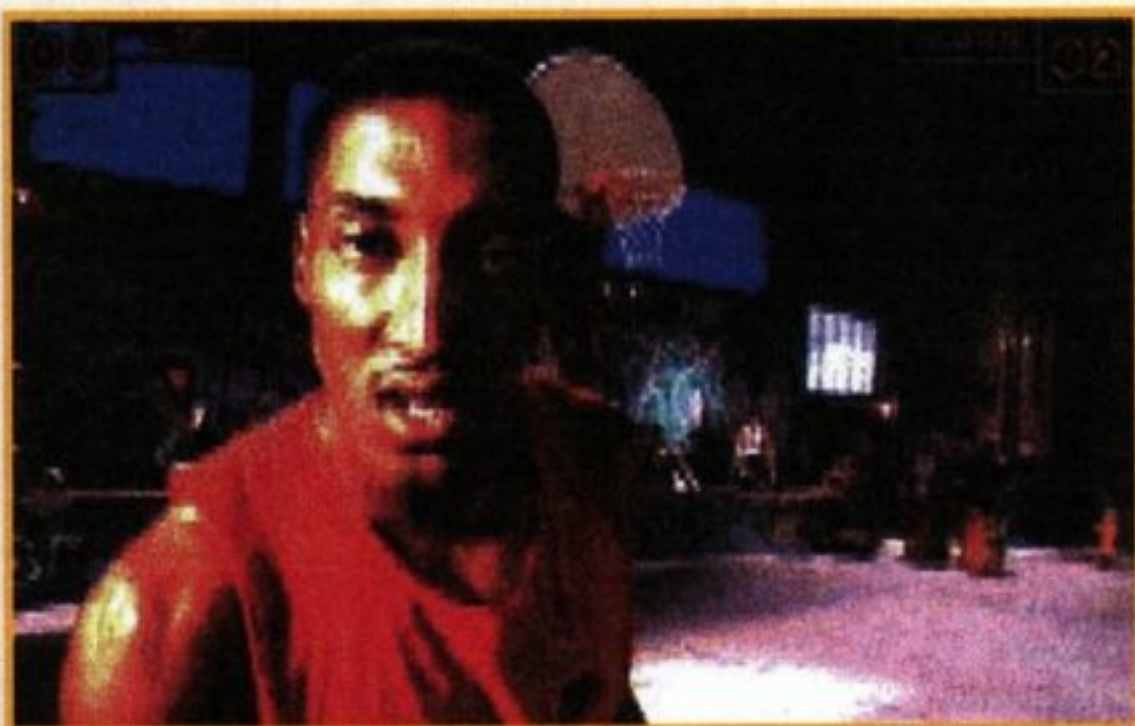
비행 시뮬레이션 게임으로 유명한 마이크로프로즈사가 피내클사와 독점 판매 계약을 맺었다. 마이크로프로즈는 이전에 젬사와 센터소프트사에서 마이크로프로즈사의 게임을 보급했지만 앞으로 피내클사를 통해서만 보급할 것이라고 알려졌다.

소프트웨어 블리자드 〔워크래프트 에디터〕 무료 공급

블리자드사가 워크래프트의 유니트 에디터를 무료로 공급한다. 유틸리티에서는 게이머가 직접 새로운 시나리오나 지형을 만들 수 없지만 유니트 편집기를 이용하면 주문뿐 아니라 캐릭터가 등장하는 시간까지도 직접 편집할 수 있다. 이밖에 필요한 유틸리티는 컴퓨서브나 아메리카 온라인, 인터네트를 통해서 다운받을 수 있다. 블리자드사는 12월경에 워크래프트2를 출시할 예정이다.

소프트웨어 펜티엄용 농구 게임 출시

미국의 NBA 농구 스타 스코티 피펜이 등장하는 〔슬램 시티 위드 스코티 피펜〕이라는 농구 게임이 펜티엄 전용으로 제작, 시판에 들어갔다. 이 게임은 풀스크린의 멋진 농구경기를 펼쳐보이는데 화려한 비주얼과 힙합 사운드, 대담한 게임기법 등으로 이미 게이머들의 사랑을 받을만한 조건을 다 갖추고 출시된다. 그리고 게임요소요소에 덩크슛 영상을 무려 40개나 넣어 게임 도중 멋진 동작들을 볼 수 있다. 슬램 시티는 TV의 화질과 같은 수준의 고해상도 비주얼로 부드러운 모션을 특징으로 하지만 세가 CD 버전이나 486에서는 낮은 해상도로 게임을 즐겨야 하는 단점도 있다.

하드웨어 도마크사 랜더링 폴리곤 액셀레이터 지원

도마크사는 앞으로 선보일 〔엡솔루트 제로〕와 〔플라잉 나이트메어2〕가 야마하 YGV611 랜더링 폴리곤 액셀레이터를 지원한다고 밝혔다. 2D와 3D에서 고속 랜더링을 위해 고안된 기능은 고속 쇼트벡터 드로잉, 고로드 세이딩, 텍스처 맵핑, 비디오 캡처, 히든 서페이스 리무버 등이다. 이 칩은 PC에 실리콘 그래픽의 질을 높여주고 도마크사의 새로운 게임에서도 초당 20개 프레임의 풀 스크린을 지원한다. 이 칩은 차세대 게임을 즐기기 원하는 게이머들에게 저렴한 가격으로 공급될 예정이다.

소프트웨어 매직 카페트의 〔히든 월드〕 발매

일렉트로닉 아츠사에서 매직 카페트의 〔히든 월드(THE HIDDEN WORLD: 숨겨진 세계)〕가 미국에서 발매에 들어갔다.

매직 카페트에 등장하는 50곳의 세계에 아쉬움을 느끼는 게이머들을 위해 일렉트로닉 아츠사는 25개의 레벨이 첨가된 데이터 디스크를 발매했다.

히든 월드는 얼어붙은 눈의 세계의 성과 건물들을 새로운 그래픽으로 처리했다. 매직 카페트에 사용되는 주문은 그대로 사용됐고 더 거칠고 어려운 상대인 〔호밍 마티어〕라는 괴물이 등장한다.

소프트웨어 id소프트웨어, 둠 엔진으로 〔스트라이프〕 제작중

id소프트웨어사는 새로운 롤플레잉 게임 〔스트라이프〕의 제작에 들어갔다. 둠엔진으로 제작되는 이 게임은 시그너스 스튜디오의 이전 멤버들이 다시 모인 디자인 그룹 〔로그 소프트웨어〕에서 개발을 맡아 진행중에 있다.

id사는 스트라이프에 대해 구체적인 공개를 하지 않았으나 둠의 제작진들이 최신 요소를 가미하여 가을쯤에 발표할 예정이다.

GP'S Evaluation

사이클론

장 르 : 액션
장 점 : 둠의 기본적 엔진에 새로운 아이템과 괴물들이 등장하기 때문에 신선하다.
단 점 : 둠을 오래한 게이머라면 처음에는 흥미있지만 나중에는 지겨울 듯하다.
종 합 : 계속 출시되는 둠류의 게임은 새로운 스타일로 했으면 한다.
완성도 : 78점

우주해적

장 르 : 슈팅
장 점 : 실사를 게임장면으로 유도했기 때문에 한 편의 영화를 게이머가 직접 편집하는 기분이 든다.
단 점 : 단순한 마우스 조작만을 이용하기 때문에 뒤로 가면서 지겹다.
종 합 : 현장감있는 사운드가 게임에 빠지게 만든다.
완성도 : 85점

검은 태양2

장 르 : 롤플레잉
장 점 : 전투장면이 풀스크린을 지원하기 때문에 예전의 롤플레잉 게임에서 느끼지 못했던 재미를 느낀다.
단 점 : 롤플레잉의 단점인 1인칭 전개방식이 계속되기 때문에 조금 단조롭다.
종 합 : 최근 롤플레잉 게임이 희박한데 다시 관심을 끌만한 게임이 출시된 것같다.
완성도 : 84점

젠타의 기사

장 르 : 롤플레잉
장 점 : 그래픽이 16칼라인데도 한 편의 만화를 보는 것같이 색배합이 잘 되어 있고 명령체계가 간편하다.
단 점 :의외로 잔인하거나 선정적인 장면이 자주 등장하기 때문에 나이어린 사람들은 삼가했으면 한다.
종 합 :게임이 성인용과 연소자용 2개가 출시되었기 때문에 구분해서 게임을 했으면 한다.
완성도 :81점

윈터 스포츠

장 르 : 액션
장 점 : 예전의 〔동계올림픽〕보다 보강된 사운드와 조작으로 게임의 재미를 배가시켰다.
단 점 : 486이상의 기종이라면 게임의 속도가 조금 빠르기 때문에 진행에 어려움이 있다.
종 합 : 하얀 눈을 배경으로 하는 게임이기 때문에 필드 게임만 하는 게이머에게 신선감을 더해줬다.
완성도 : 79점

1830

장 르 : 시뮬레이션
장 점 : 미국 초창기 시절 미서부의 개척을 위해 게이머가 진행하면서 미역사를 배울 수 있다.
단 점 : 영어에 능통하고 미국의 역사를 잘 알아야 게임의 엔딩을 볼 수 있을 것같다.
종 합 : 게임의 분위기가 미국적인 분위기라 우리나라에서는 그다지 인기 있을것 같지가 않다.
완성도 : 83점

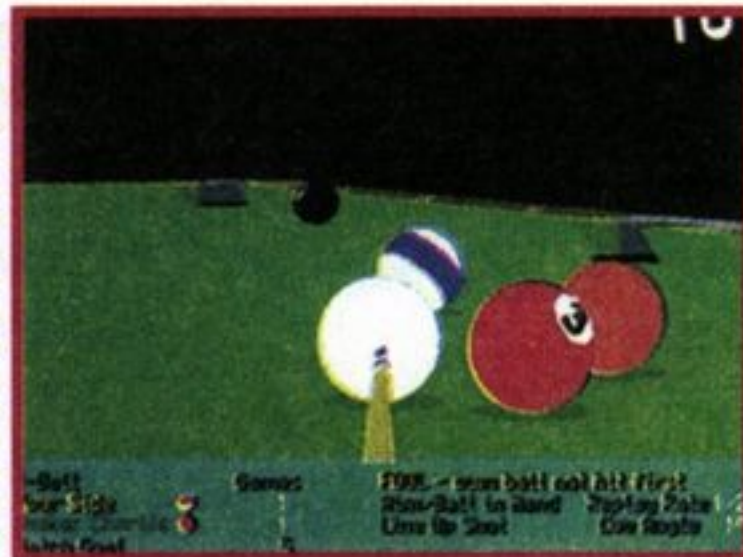
해외 게임 평가

아파치

장 르 : 시뮬레이션
장 점 : 3D엔진을 이용한 최근의 게임이기 때문에 실제로 가까운 지형묘사에 헬기의 시스템이 거의 똑같이 재현됐다.
단 점 : 최근에 등장하는 시뮬레이션 게임답게 고용량의 시스템을 요구한다.
종 합 : 걸프전에서 아파치의 위력을 게임을 통해 실감나게 느낄 수 있다.
완성도 : 91점

모탈 콤배트2

장 르 : 액션
장 점 : 새로운 캐릭터가 4명이 추가되었고 필살기가 더해졌기 때문에 조금 더 복잡해졌다.
단 점 : 마지막 필살기가 잔인하기 때문에 국내 수입은
거의 불가능할것 같다.
종 합 : 마지막 필살기를 잔인한 장면과 재미있는 장면을 넣었기 때문에 엔딩도 기대가 된다.
완성도 : 77점

버철 풀

장 르 : 아케이드
장 점 : 예전의 기본적인 당구에 3D를 도입했기 때문에 실제로 당구장에 갈 필요가 없어졌다.
단 점 : 단순한 포켓 볼 규칙만 적용되기 때문에 여러 장르의 게임을 즐길 수 없다.
종 합 : 당구를 배우고 싶은 게이머는 당구장에 갈 필요가 없어진 것같다.
완성도 : 79점

탱크 코맨더

장 르 : 시뮬레이션
장 점 : 시뮬레이션 게임답지 않게 단순한 키조작을 하기 때문에 빨리 게임에 익숙해진다.
단 점 : 요즘 출시되는 시뮬레이션 게임답지 않게 그래픽이 의외로 단순하다.
종 합 : 네트워크 기능이 지원되기 때문에 친구와 게임을 즐긴다면 재미가 배가된다.
완성도 : 79점

사이클 매니아

장 르 : 액션
장 점 : 스포츠 액션 게임답게 현장감 있는 사운드와 빠른 화면스크롤이 오토바이를 실제 타는 것같은 기분을 준다.
단 점 : 486기종에서도 화면 전환이 느리기 때문에 펜티엄에서나 제대로 즐길 수 있다.
종 합 : 간단한 조작으로 게임에 접하기 쉬울 것이다.
완성도 : 78점

엑스 컴2

장 르 : 시뮬레이션
장 점 : 작년 미국에서 최고의 인기게입답게 전략의 치밀함이 게임전체를 압권한다.
단 점 : 전편에 이어 추가된 아이템이 몇 개 있을 뿐 크게 변화된 것은 없다.
종 합 : 전체적으로 게임도 어려워졌고 그래픽, 사운드 등 많이 개선되었다.
완성도 : 88점

REVIEWS

트윈스

제작사 : 네오아트
장 르 : 어드벤처
요구사항 : 386DX 이상/ 램 4메가 이상
발매일 : 95년 6월 예정
가 격 : 미정
문의처 : 네오아트(02-476-4898)

억울한 죄목으로 감방에 가게 된 나개성과 나대로는 동기가 되어 일확천금의 꿈을 꾸며 싹쓸이파를 결성한다. 이들이 싹쓸이파를 결성할 때 옆방에 있던 미스터 엑스가 모든 것을 알고 음모를 꾸민다. 출감후 나개성과 나대로는 범죄 연습으로 한 집을 털기 시작한다. 이때 강력계 형사반장인 강소탕이 등장하며 싹쓸이파는 누명을 쓴 채 하수구로 도망을 가야만 했다. 이것이 바로 미스터 엑스의 음모였던 것이다.

과연 나대로와 나개성은 미스터 엑스의 음모를 분쇄하고 누명을 벗을 수 있을지...

나대로 : 여성만 보면 일을 제대로 못한다. 매우 쾌활한 성격이지만 장난을 좋아하는 탓에 일을 그르치기 쉽다. 과거 학창 시절에 육상선수 출신으로 높이뛰기와 줄타기가 능하며 침입을 전문으로 한다.

나개성 : 지상최대의 식충이로서 낙천적이고 느긋한 성격의 소유자. 꼼꼼한 성격으로 잠긴 문이나 금고털이를 전문으로 한다.

미스터 엑스 : 매우 치밀하고 교활한 성격의 소유자. 무술의 달인으로 연기를 이용한 닌자식 은둔술을 쓴다.

메카닉 워

제작사 : 시그마텍
장 르 : 액션
요구사항 : 486DX 이상/ 램 4메가 이상
발매일 : 95년 6월예정
가 격 : 미정
문의처 : 시그마텍(02-872-3820)

솔브를 탈환하라!

23세기 폭발적인 인구의 증가는 세계적으로 큰 재난으로 대두되었다. 매년 10%씩 증가하는 추세로, 인구 증가 억제 정책에 매달리던 현 정부는 다른 시각으로 눈을 돌리기 시작했다. 그래서 현재의 과학력을 이용하여 지구와 환경이 유사한 별, 솔브(solve)행성을 발견, 이주시키는 계획을 세우고 추진시켰다.

그곳으로 이주한 사람들은 도시를 형성하고 지구의 모습 그대로 살게 되었다. 어느덧 통합세기 64년이 되던 해 갑작스럽게 솔브의 소유권을 주장하면서 외계인들이 침략하였다. 외계인들은 전쟁의 문명을 가지고 있었으며 대단히 호전적이었다.

그들은 지구측이 제시한 회담도 무시한 채 솔브에 대대적인 공격을 가해 이 주민들을 전멸시켰다.

정부도 이에 맞서 외계인들에게 선전포고를 하고 공격전함들을 솔브에 파견하였다. 정부는 1차적으로 외계인들의 기동병기를 상대할 고성능의 모빌슈트를 설계, 정밀한 메카닉 공격용 유니트를 만들었다.

외계인 기지 공격에 대한 명령이 사령부에서 떨어지고 주인공 강수와 히로인 크리아를 탑승시킨 수송전함은 솔브로 향한다. 정적이 감도는 가운데 강수와 크리아는 긴장감을 느끼며 말없이 조종석에 앉는다. 잠시후 공격을 알리는 싸이렌 소리와 함께 둘은 각각의 기동병기에 탑승하며 마음속으로 승리를 다짐한다. 이제 남은 일은 단 한가지. 메카닉간의 치열한 전투뿐이다.

이 게임의 가장 큰 특징은 3D기법을 사용하여 무기합체 시스템을 보여주기 때문에 한 편의 만화영화를 보는 듯한 기분을 연상시킨다.

EOL(가칭: 에올의 모험)

제작사 : 패밀리 프로덕션
장르 : 액션
요구사항 : IBM PC 386 이상/ 램 4메가 이상
발매일 : 95/5월말 예정
가격: 미정
문의처 : 패밀리 프로덕션(032-862-9623)

〔인터럽트〕와 〔샤키〕에 이은 패밀리 프로덕션의 기대작 EOL(에올의 모험)이 그 모습을 드러냈다. 아직은 배경 그래픽과 등장하는 캐릭터 일러스트 일부만이 완료된 상태지만 에올이 풍기는 이미지로 볼 때 피와 기티 스타일의 아기자기한 게임이 다시 한번 탄생할 것으로 보인다.

스토리 라인

에올섬에 살고 있던 에올은 섬이 흔들리는 이상한 현상에 대한 원인을 찾기 위해 세계를 여행하기 시작한다. 결국 모든 것이 음흉한 마법사의 음모였다는 것을 알아채고 마법사를 찾아가는데...

에올(EOL)

에올은 이 세상에 존재하지 않는 가상 동물이다.
그림을 보면 알 수 있듯이 꼭 끌어안고픈 인형같다.

전체적인 스테이지 구성은 상상속의 나라를 여행하는 것으로 설정됐다.

에올섬을 출발해서 숲, 광산, 화염지대 등을 통과하면서 모험을 펼친다. 스테이지 설정 단계에서 이벤트 및 재미를 부여할 수 있도록 구성했다.

참고로 한 스테이지에는 2~3개의 에어리어를 포함하고 있다.

헬 (Hell)

제작사 : 게임테크
장 르 : 어드벤처
요구사항 : 386DX 이상/ 램 560kb 이상
하드 20메가 이상
발매일 : 95년 6월말 예정
가 격 : 미정
문의처 : 쌍용(02-270-8434)

워싱톤은 지옥의 입구?

21세기말 미국 수도이자 지옥의 입구가 있는 워싱톤에서 헬은 시작된다. 지옥과 워싱톤이 어떻게 연결되었는지 모르지만 서브텍스트는 인터넷이 원인이라고 암시한다. 그리고 또다른 세계인 지옥의 유황과 연결되어 있다.

21세기의 미국은 그리 좋은 국가가 아니다. 지옥과 연결되어 지옥의 무리로 가득차고 악마가 인류를 지옥으로 끌고갈 준비를 하고 있다. 인간도 사악해지고 미국은 대통령이 통치하는 것이 아니라 원수 솔렌느 솔럭스가 이끄는 '신의 손'이라는 집단의 지배를 받는다. 솔럭스는 사람들을 폭력으로 억압, 선거에 압승하고 사람들을 탄압하는 수단으로 사이버스페이스, 인공지능, 건강증진제 등을 사용한다.

솔럭스는 만연해 있는 불만을 누르기 위해 시민의 권리를 탄압하지만 이 암흑 시대의 뒷골목과 지하에는 상원의원 에린 버가 이끄는 '시민 자유 전선'과 같은 저항세력이 결성된다. 그러나 대부분의 대중이 겁에 질려있거나 무관심하기 때문에 저항세력의 규모는 매우 작다. 모두가 지옥의 불속으로 끌려가게 될 것을 걱정하고 워싱톤의 거리는 여기저기에 죽은 자들이 걸어다닌다.

게이머는 기디온 아샌티 또는 레이첼 브랙을 선택해서 플레이할 수 있다. 이들은 국가경찰의 일원으로 일했지만 15년을 근무한 대가로 방에 갇히고 총알세례를 받는다. 그들은 도망치기 보다 '신의 손'이라는 집단과, 왜 솔럭스를 두려워하는 지를 밝히기로 결심한다.

게임이 시작되고 10분이 지나면 게이머는 많은 사람들과의 대화를 통해 50개의 단서들을 얻어 도시 전역에 퍼져 있는 퍼즐들을 풀게 된다.

게이머는 지도를 격자 모양으로 보며 사용한다. 지도에 나타난 표시들은 접근 가능지역을 나타내며 정보를 많이 얻을수록 표시들이 늘어난다. 또 장소이동은 단순한 클릭으로 가능하고 부드럽고 매끄럽게 이루어진다.

이 게임에는 헐리우드의 쟁쟁한 스타들이 출연하는데 이

미 잘 알려진 데니스 후퍼, 그레이스 존스 등이다. 또한 헬의 뛰어난 점은 배우나 그래픽, 사운드뿐만 아니라 지능적인 게임이라는 것이다.

헬에는 이전의 어떤 게임보다 헐리우드의 배우들이 많이 등장하지만 인터랙티브 무비라고 말하지 않는다. 그 이유는 대화가 적고 보통 영화처럼 장면이 계속 바뀌는 모션이 많지 않기 때문이다.

게이머들은 의외로 취약한 부분들을 본다면 퍼즐이 너무 단조롭고 구체적이지 못한 것을 느낄 것이다.

메탈테크(Metaltech)

제작사 : 다이나믹스
장 르 : 시뮬레이션
요구사항 : 386DX 이상/ 램 4메가 이상
발매일 : 95년 6월 예정
가 격 : 미정
문의처 : 동서게임채널(02-606-8020)

사이브리드의 반란을 막아라!

서기 2471년, 인류는 인공지능전투로보트인 사이브리드를 만들어내 위험한 일을 시켰다. 그러나 사람들은 더 나은 사이브리드를 원해 결국 다른 형태인 허크를 만들어냈다. 사이브리드나 허크를 제작하는데 드는 방대한 양의 자원과 비용을 가지기 위해 조직들은 암암리에 분쟁을 일으키고 결국은 전쟁이 발발하게 되었다.

전쟁의 틈을 타 인공지능을 갖춘 사이브리드(예명 : 프로메테우스)는 인간들의 파멸을 지켜보다 반란을 시도한다.

이러한 상황에서 게이머는 저항군의 파일로트가 되어 사이브리드에 대항해 허크에 탑승했다. 그러나 파일로트의 수가 부족하고 시간의 여유가 없기 때문에 훈련도 없이 바로 전투에 투입되어야만 했다. 게이머는 살아남기 위해 아군이 조정하는 허크와 적군 사이브리드를 잘 파악해야 한다.

메탈테크의 그래픽은 매우 훌륭하다. 또한 캠페인 임무는 충분한 게임의 재미를 줄 정도로 다양하다. 보너스로 제공되는 단독임무는 계속 반복해서 즐기며 연습을 할 수 있다.

전투시 사이브리드가 게이머 주위를 빠르고 어지럽게 돌기 때문에 사이브리드 추격 부분에서 많은 시간을 필요로 한다. 허크의 포는 양쪽으로 90도 회전이 가능하다. 이때 포의 30도 회전 명령키가 많은 도움이 될 것이다.

게임에서 약간 미흡한 부분은 캠페인 모드에 다양한 기술이 마련되어 있지 못하다는 것이다. 임무지시는 대부분 위험한 것이며 게이머는 MFD(MULTI FUNCTION DISPLAY)를 통해 임무를 결정해야 한다.

조정법을 익히는 데는 시간을 좀 투자해야 하고 특히 회전하는데 시간이 걸리지만 다른 시뮬레이션 게임에 비하면 간단하다. 약간의 인내심을 갖고 게이머들이 도전한다면 흥미진진한 게임이 될 것이다.

전투(Sento)

제작사 : 47-Tek
장 르 : 액션
요구사항 : 386DX 이상/ 램 8메가 이상
발매일 : 미정
가 격 : 미정
문의처 : LG소프트웨어(02-7670-615)

3차원 방식의 격투 게임

태초에 2명의 무술가가 있었는데 그들은 서로가 무술의 달인이라 주장하며 그들만의 격투법을 창시했다. 4세기 동안 한쪽에서는 철로 제작한 무기의 사용, 또 한쪽에서는 기술만을 이용한 격투를 주장하며 대립했다.

일반적인 PC용 격투 게임이 2차원 평면에서 격투를 벌이는데 반해, 이 게임은 3차원 엔진을 사용하여 화면상에서 180도 회전이 가능하다.

등장하는 인물 모두가 3차원 모습을 띄며, 공격, 방어, 점프와 이동키를 조합하여 다양한 동작을 취할 수 있다. 게임관점을 1~3인칭 모드로 변환하여 게임을 진행할 수 있다.

엑스 컴2 (X-COM2)

제작사 : 마이크로프로즈
장 르 : 전략 시뮬레이션
요구사항 : 386DX 이상/ 램 2메가 이상
발매일 : 95년 6월말 예정
가 격 : 미정
문의처 : SKC소프트랜드(080-023-6161)

이번에는 바다에서...

엑스 컴1은 94년도 미국의 최고 히트 게임이고, 이 게임이 출시됐을 때 다른 전략 시뮬레이션 게임들을 무색하게 만들 정도였다. 풍부한 전략적 요소, 최신 기술, 스토리, 새로운 캐릭터 등이 큰 매력이었다. 그러나 항상 부족함을 느끼는 게이머는 있게 마련이고 부족함을 채우기 위해 마이크로프로즈사는 후편 제작에 들어갔다.

엑스 컴1에서는 외계인이 지구에 기지를 건설하고 군인과 과학자를 모으고 무기, 비행기, 기갑차 등을 만든다. 외계인들은 도시,사막,정글 등지에서 인류와 전투를 벌인다. 전투의 전술은 쉬운 인터페이스옵션이 많이 제공된다. 플레이어는 결국 외계의 약탈자로부터 인류를 구했다. 그후로 몇년 뒤 지구는 다시 위험에 빠진다. 패잔병 에일리언들은 자신들의 기지로 돌아가 재정비 한 후 다시 공격해온다. 이들은 지구를 물에 잠기게 해 지구를 또 한번 공포로 몰아넣었다. 엑스 컴2는 거의 바다 속에서 진행된다. 거품이나 흔들리는 해초 등 현실감 있는 배경을 위해 그래픽 작업에 심혈을 기울였다. 또한 새로운 전투무대가 될 수중전과 해상전을 위해 효과음을 따로따로 제작했다. 마이크로프로즈는 전편의 수준 높은 시작 부분과 다시 처음으로 되돌아가기 어렵다는 지적들을 2편에서 수용해 게임을 균형있게 제작했다. 앞으로 엑스 컴은 시리즈로 계속 제작될 예정으로 마이크로프로즈는 벌써 3편 제작에 들어갔다고 한다.

분노의 폭발(BLOWN AWAY)

제작사 : 이미지네이션 파일로트
장르 : 퍼즐형 어드벤처
요구사항 : 386DX 이상/ 램 4메가 이상
발매일 : 95년 4월 발매
가격 : 66,000원
문의처 : 이지 M & N(02-3452-3471)

얼마전 국내에서 〔분노의 폭발〕이라는 영화가 개봉되어 큰 인기를 얻었다. 그런데 그 인기의 힘을 얻어 모니터로 옮긴 게임이 바로 분노의 폭발(Blown Away)이다. 이 게임의 가장 큰 특징은 영화의 긴박감있는 일련의 스토리 전개 과정에서 진행 중간중간 특정 사건이 일어나는 부분에 〔일곱번째 손님〕에서 볼 수 있었던 퍼즐(23종류)을 도입하여 전체 흐름을 통제하는 동시에 게임 진행자의 자연스러운 흥미와 참여 의지를 이끌어 내고 있다. 게임 중간에 주어지는 퍼즐은 소재를 평이한 것을 채택했기 때문에 9세 이상의 연령 정도이면 누구나 손쉽게 클리어할 수 있다. 다만 대화가 영어이기 때문에 대화내용이나 배경 등 전반적인 설명을 알 수는 없지만 매뉴얼에 상세히 소개되어 있기 때문에 금방 이해할 수 있다. 또한 본 게임에 대비해 연습모드가 별도로 제공되기 때문에 각 퍼즐들을 미리 익혀서 게임을 진행할 수 있다. 이 게임의 가장 큰 특징을 든다면 스토리의 진행과정에서 나오는 동화상의 경우 풀 화면에서도 화질이나 움직임이 전혀 떨어지지 않는 AVI화일 형태로 제공된다.

황비홍

제작사 : 환락합
장 르 : 액션
요구사항 : 386DX 이상/ 램 2메가 이상
발매일 : 6월 초순 예정
가 격 : 39,000원
문의처 : SBK(02-716-5511)

영화 〔황비홍〕의 스토리는 중국의 역사적 인물인 황비홍의 전기적인 인물상과 사이비 종교 집단인 백련교의 임무를 분쇄해 나가는 것인데 이것을 IBM PC의 모니터로 옮긴 것이 〔황비홍〕이다. 영화의 주제가로 성룡이 불러 더욱 유명해진 남아당자강(男兒當自强)이 게임 전체의 배경음악으로 흘러나와 실제 영화와 같은 현장감과 사실감으로 게임을 즐길 수 있다.

한마디로 말하면 황비홍은 그냥 게임이 아니라 영화게임이라는게 특징이다. 이번에 출시되는 황비홍은 실제 이연걸을 등장시키는 것은 물론 실제, 영화의 장면을 함께 게임과 결합시켜 흥미진진하고 박진감 넘치는 것은 물론 영화의 사실적 묘사를 게이머에게 제공함으로써 게이머가 게임을 진전시킴에 따라 충격적인 스토리 전개와 진행방식에 빠져들 것이다.

기획특집 게임 결코 혼자할 수 없다!

게임의 장점 중 하나가 게임을 즐기기 위해 반드시 상대 게이머가 필요하지 않다는 점이다. 왜냐하면 컴퓨터 자체가 게이머의 상대자가 되어 겨뤄주기 때문이다. 하지만 게이머 몇명 더 모여 플레이할 경우 게임이 훨씬 재미있어진다는 것을 느낄 것이다. 둠에서 시작하여 매직 카펫에 이르는 새로운 게임들은 랜 (LAN:Local Area Network, 근거리통신) 또는 모뎀과 모뎀 연결을 통해 옆방에 있는 동료나 다른 지방에 있는 친구와 게임을 할 수 있는데 이런 것들을 이른바 네트워크 게임이라 부른다.

네트워크 게임의 등장

네트워크 게임은 60년대와 70년대에 미국에서 처음으로 알려졌으며 몇년전에 벨로시티사의 '스펙터'가 등장하면서 사람들 입에 오르내리기 시작했다.

한편 id소프트웨어가 둠에 네트워크 플레이를 포함시키게 되자 네트워크 플레이 기능은 기본적인 전자 스릴감을 제공하는 것은 물론, 반드시 갖춰야 할 게임 기능으로 정착하게 되었다. 미국의 한 회사에서는 컴퓨터 게임을 대단치 않게 생각하고 있다가 어느날 갑자기 둠에 빠져 있는 사원들을 보고, 자사의 네트워크가 붕괴되지 않도록 하기 위해 '노 둠'정책을 수립할 정도였다.

실제로 우리나라의 사설 BBS에서도 괴물보다는 인간적인 적을 찾기 위해 둠 모뎀 리그와 같은 그룹을 만들기 시작했다. 이유인 즉 그것은 컴퓨터와 싸우는 것보다 인간과 싸우는 것이 보다 스릴 있고 즐겁기 때문이다. 사실 인공지능이 정교하기는 하지만, 교활하면서도 예측불가능한 인간과 싸우는 것이 훨씬 더 재미있기 때문이다. 보다 중요한 것은 컴퓨터와 싸우는 것은 감정적인 요인들을 전혀 고려하지 않고 있다는 것이다. 그러나 불행히도 이 네트워크 기능은 컴퓨터 초보자들은 잘 모를 것이다. 그래도 일단 네트워크가 연결되었다면 게임 내의 옵션에 모든 것들이 준비되어있기 때문에 게임할 준비가 된 것이다.

그런데다가 다행히도 복수 플레이어 네트워크 게임들이 급속도로 출시되면서 게임의 선택폭이 넓어지고 있다는 점이다.

요즘 출시작 중 네트워크기능이 지원되는 게임은 둠과 둠2, 디센트, 헤레틱, 매직 카펫, 워크래프트, 팰콘3.0, 탱크 코맨더, 화이터 윙, 윙 코맨더 아마다 등이 있다.

네트워크 게임의 종류

둠과 그 아류작들

둠과 둠2는 아직도 진정한 네트워크 게임이라 볼 수 있다.

이들은 터프하지만 동료는 더 강력한 무기가 있다

네트워크 둠은 두가지 모드, 즉 코퍼레이티브(Co-operative)와 데스매치(Deathmatch)를 제공한다.

코퍼레이티브 모드에서 게이머와 동료들이 각각의 레벨로 들어가 함께 싸운다. 데스매치는 말 그대로 생사가 걸린 시합인데 특히 둠2가 독특하다. 이 버전에서는 무기, 탄약, 구급품을 상대편이 취했더라도 모든 게이머가 이용이 가능하다. 원래 둠1에서는 상대편중 누군가가 먼저 주웠다면 그 물건은 영원히 사라졌다. 이 새로운 접근방식은 전투를 공평하게 하며 한 게이머가 너무 빨리 차지하지 못하게 한다.

특히 플레이 도중에 다른 게이머에게 메시지를 보낼 수 있다. 심지어 미리 설정해 놓은 메시지들을 신속하게 보낼 수 있는 '채트 매크로'나 키 조합들을 셋업할 수도 있다. 데스매치가 시작될 때 게이머와 그 적들은 다른 영역에 있게 된다. 그리고 자신의 등뒤를 잘 살펴야 한다는 것을 명심해야 한다. 또한 지도에서

서로를 볼 수 없으며, 따라서 누군가가 자신에게 접근하고 있는 것을 결코 알 수가 없다. 게임을 시작하기 위해서는 얼마나 많은 적들을 죽이면 승리하는 것인지를 결정해야 한다.

반면 둠의 엔진을 사용하여 개발한 헤레틱은 색깔은 지나치게 밝고, 무기들도 보잘 것 없으며 괴물은 허약해 보인다. 그러나 헤레틱이 네트워크 플레이로 가면 굉장하다. 괴물들에게 속사 무기들이 없다는 사실이 게임을 너무 쉬운 것으로 만들 수도 있다. 둠의 기본 기술에 상하를 살펴볼 수 있는 능력은 뛰어난 추적자들이 매복하였다가 부주의한 마법사들을 공격하기 위해 많은 기술을 이용할 수 있게 하며, 특히 윙스 오브 래스(분노의 날개)로 날아다니는 것은 위로부터의 즉각적인 공격에 대처할 수 있다. 그밖에 적 신도들의 공포스러운 음향은 게임에서 들어보았던 사운드 효과중 가장 으시시한 사운드일 것이다.

재미라는 측면에서 볼 때 둠은 네트워크의 시작에 불과하다. 만약 둠이 눈가리개를 착용하고 있는 것처럼 답답하게 느낀다면, 360도로 회전하는 3D 행동 개념을 도입한 디센트도 좋을 것이다. 여기에 나오는 경비 로봇들은 심장이 멎을 정도로 흥미있는 둠의 헬바론들이나 사이버데몬들보다는 못하지만, 레이저와 충격 미사일같은 중장비들이 게임을 재미있게 한다.

더우기 디센트는 컴퓨서브나 아메리칸 온라인같은 온라인 서비스나 지역 BBS에서 돈을 지불할 만한 가치가 있는 완전한 네트워크 쉐어웨어 버전도 있다.

둠류의 게임은 네트워크 게임에서뿐만 아니라 IBM PC, 비디오 게임기에서도 많이 이식되어 나올 예정이다.

저 괴물은 자신을 저격하는 것이 무언지 모를 것이다

멋진 폭파. 당신이 알고 있는 사람일까?

디센트에서 적들은 불덩이들로 둘러싸일 것이다

색다른 게임들

네트워크 게임이 둠뿐만이 아니다. 게임 진행 방식이 싫증이 난다면 다른 방식의 게임을 선택할 수도 있다. 그것이 바로 매직 카펫이다.

매직 카펫은 8명이 참가할 수 있는 네트워크 플레이를 지원한다. 전투 수단으로 마법을 사용하는 알라딘류의 아이템을 혼합하였기 때문에, 그야말로 혁신적인 게임중 하나라 할 수 있다. 비록 몇몇 다른 네트 게임들처럼 마음을 사로잡지는 않지만, 자신이 통치하고 있는 영토들이 점점 늘어나는 것을 지켜보고, 영토를 순찰하며, 자신의 적들을 없애는 것은 재미있다.

단, 게이머가 지금 상대하고 있는 것은 컴퓨터가 아니라 인간 마법사들이라는 점을 명심해야한다.

워크래프트(오크스 앤드 휴먼스)가 블리자드 엔터테인먼트로부터 출시됐다. 이 훌륭한 전략 게임은 두명의 플레이어를 지원하며 비록 환타지 게임이기는 하지만, 워크래프트는 실질적인 경제사정을 전투에서 필수적으로 평가하고 있다.(예를 들어, 적이 농장을 불태워 버린다면 우리 군대를 먹여 살리기가 쉽지 않을 것이다)

네트워크 전략가들에게는 워크래프트가 현재로서는 최상의 선택이다.

매직 카펫에서 모든 마나가 필요하다

전략 게임자들은 워크래프트를 모뎀이나 네트워크를 통하여 플레이 할 것이다

비행 시뮬레이션 게임들

비행 시뮬레이션 팬들 역시 혼자 비행할 필요가 없다. 실제적인 공중 전투 게임중에서 스펙트럼 홀로바이트의 팰콘 3.0은 1992년 초에 데뷔한 이래로 최고의 자리를 지켜왔다. 6명의 게이머가 서로 한편이 되거나 적이 되어 비행 조작과 하이테크 공

스펙터 브이알에서는 혼자 또는 팀으로 플레이할 수 있다

중전을 위해 하늘로 날아오른다. 역시 네트워크를 지원하고 대폭적으로 개선된 그래픽을 지닐 팰콘 4.0은 금년 말쯤에 출시될 예정이다.

한 비행기를 조종하기 싫은 게이머들은 공중전에서 또다른 선택권을 갖게 되는 [화이터 윙]을 할 수 있다. 동시에 16명의 파일로트를 지원할 뿐만 아니라 현재의 팰콘보다 더 나은 그래픽을 지원한다. 이 게임은 초보자들을 염두에 두고 설계된 것이며, 진정한 비행 시뮬레이션이라기보다는 아케이드 게임에 가깝다. 플레이어들은 서로 적대적으로 싸우거나 컴퓨터 적들에 대항하여 임무를 공동으로 수행할 수 있다.

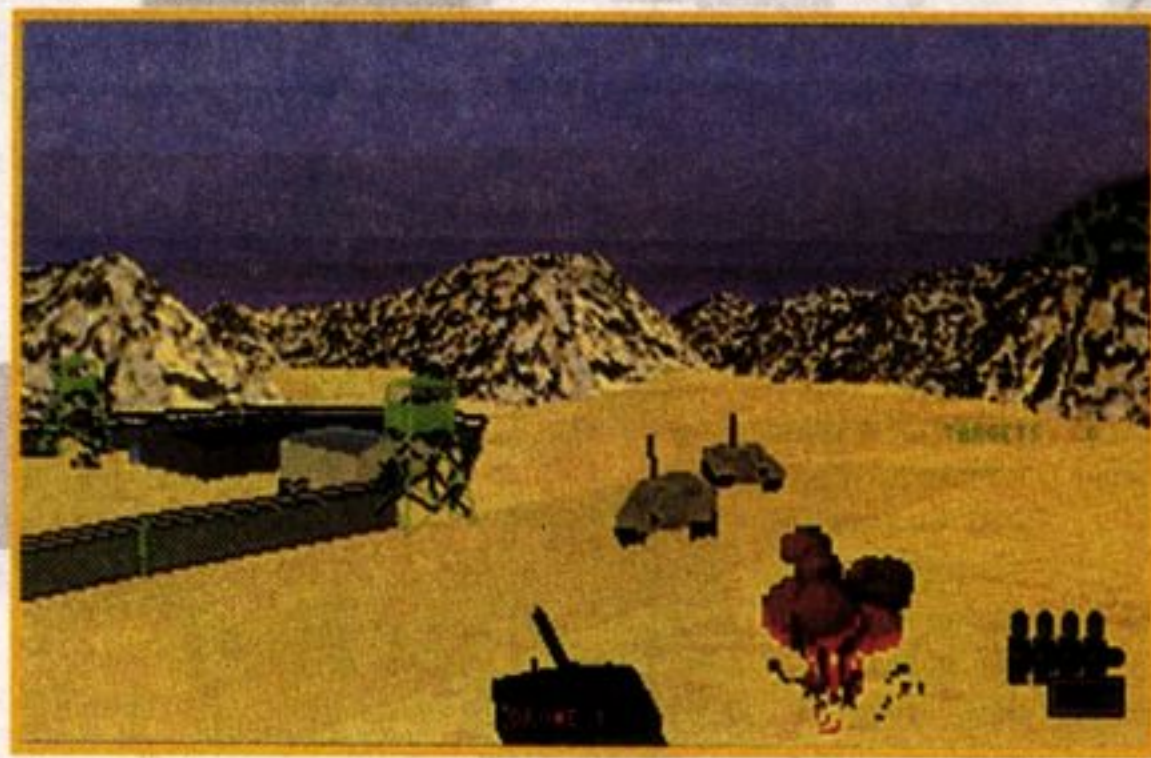
팰콘 3.0은 네트워크 비행 시뮬레이션중에서 최고의 위치를 차지하고 있다

탱크 코맨더는 많은 폭파 장면들을 제공한다

네트워크 지원 게임 사양

게 임 제 목	모뎀지원	최대참여	제 작 사	유 통 사
라이즈 오브 트라이어드	O	11	아포지	미정
헤레틱	O	4	id소프트	미정
디센트	O	8	인터플레이	동서게임채널
둠	O	4	id소프트	쌍용
워크래프트	O	2	블리자드	동서게임채널
메탈테크	O	2	다이나믹스	동서게임채널
윙 코맨더 아마다	O	6	오리진	동서게임채널
팰콘 3.0	O	6	스펙트럼	SKC
매직 카펫	X	8	불프로그	미정
화이터 윙	O	16	메리트	SKC
코리더 7	O	12	캡스톤	미정
나스카 레이싱	O	32	파피루스	미정

네트워크 게임의 방향

이처럼 네트워크 게임의 인기가 계속 증가함에 따라 새로운 타이틀 또한 증가 추세에 있다. 대중적으로 오리진의 윙 코맨더 아마다와 다이나믹스의 메탈테크가 그 중의 하나로 윙 코맨더 아마다의 적들은 매우 우둔하며 격퇴시키기가 쉬운데, 이것은 모든 싸움을 신속하게 일대일 공중전으로 바꿔줄 수 있다는 특징을 가지고 있다.

또한 라이즈 오브 더 트라이어드는 둠류의 네트워크 기능들을 잘 이용하고 있으며, 혁신적인 방송 선전 기능으로 보너스 점수를 얻고 있다. 만약 게이머의 사운드 카드에 마이크가 있다면 말들을 샘플링할 수 있고 최고 11명까지 복수 플레이가 가능하다는 점이 장점으로 손꼽히고 있다.

앞으로 마이크로소프트도 네트워크 게임 물결에 참가하고 있다. 올 여름에 나올 윈도우즈용 마이크로소프트 베이스볼은 네트워크를 통하여 두명의 게이머가 플레이하도록 지원할 것으로 예상된다. 파피루스는 32명의 가상 드라이버들이 나스카 경주장에서 경주할 수 있다.

또 도마크는 컨펌드 킬이라는 비행 시뮬레이션을 제작하고 있는데, 이것은 금년 가을에 미국에서 출시될 예정이며, 동시에 최대 357명의 플레이어를 지원할 것이다. 따라서 전자 하늘은 조만간 포화상태에 이를 것이다. 과연 나중에는 누가 공중 교통을 정리하게 될 것인지 무척 궁금해진다.

화이터 윙이 복수 플레이어 비행 시뮬레이션 영역으로 들어왔다

라이즈 오브 더 트라이어드는 흥미있는 옵션을 가지고 있다

새로운 로보트 시뮬레이션이 나왔다

IBMPC 집중공략

스카이&리카

■ **제작사** : 소프트맥스
■ **장 르** : 슈팅
■ **시스템 요구 사항** : IBM PC 386 이상 기종 / 메모리: 4MB 이상
그래픽 카드: VGA
사운드 카드: 사운드 블라스터 호환기종
입력 도구: 키보드, 조이스틱 지원
■ **발매일** : 95/5월 중순 발매
■ **가 격** : 27,000원
■ **문의처** : 삼성(080-022-3000)

프롤로그

이 우주 어딘가 지구와는 또 다른 시간, 또다른 장소에 존재하는 아스트로월드(Astro-world). 이곳에는 인간들과 동물들 그리고, 기계문명이 공존하는 평화스러운 세계였다. 이 세계는 초자아 컴퓨터 〔루시퍼(luciffer)〕에 의해 제어되는 기후와 환경에 의해 풍요롭고 평화스러운 생활을 누렸다.

평화스럽던 아스트로월드에 재앙이 찾아온 것은 바로 이 초자아 컴퓨터 루시퍼에게 문제가 생기면서부터이다. 루시퍼를 개발하고 관리해오던 닥터 사라딘은 루시퍼의 강력한 통제력을 이용하여 아스트로월드를 지배할 욕망을 갖는다. 루시퍼가 탑재되어 아스트로월드 상공을 날아다니며 각종 활동을 벌이던 부유대륙에서 닥터 사라딘은 루시퍼를 힘으로 조종하는 로봇들과 동물들을 이용하여 도시와 마을들을 파괴하기 시작하였으며 루시퍼에 모든 것을 의지하던 아스트로월드의 사람들은 아무런 저항도 하지 못한 채 항복할 수 밖에 없었다. 한편, 마법병기연구소의 테스트 파일로트로 신형 마법전투기의 테스트 비행 중이던 스카이와 리카들은 마을을 공격하는 루시퍼의 로보트들을 발견하고 그들을 막기 위해 출동한다.

파괴당하는 아스트로월드

캐릭터 소개

스카이

마법병기연구소의 연구원이자 신형 마법전투기 〔스카이 쥬니어〕의 테스트 파일로트. 취미는 기계정비이며 17살의 유쾌한 성격.

머리에는 정신집중용 머리띠를 항상 두르고 다닌다.

리카

마법병기연구소장 닥터 애시리의 외동딸이자 신형 마법전투기 〔리틀리카〕의 파일로트. 침착한 성격의 16세의 소녀로 성격이 급한 스카이가 항상 당하곤 한다.

닥터 사라딘

초자아 컴퓨터 「루시퍼」를 개발한 아스트로월드 최고의 과학자. 본래는 아스트로월드를 위해 루시퍼를 개발하였으나, 루시퍼의 영향력과 통제력이 의외로 높아지자 이를 이용하여 아스트로월드를 지배하려는 계획을 세운다.

닥터 애시리

마법병기연구소장. 인간의 정신력을 극대화시키는 마법병기 연구에 평생을 바쳐온 사나이. 신형 마법전투기를 개발하여 테스트를 하던 도중 사라딘과 루시퍼의 아스트로월드 지배에 대항한다.

귀여운 캐릭터가 나오는 패스워드 입력화면

각 스테이지별 설명

1 스테이지

1 스테이지 정경

스카이&리카의 첫번째 모험은 바다에서부터 시작한다. 우선적으로 스피드와 옵션 아이템 등을 갖도록한다. 이번 스테이지의 보스는 3대의 고공 비행정이다.

1 스테이지 보스

2 스테이지

보라빛 해안도시를 뒤로 스카이&리카의 모험은 계속된다. 이번 스테이지의 보스는 1 스테이지의 보스와는 똑같으나 비행정 색깔만 다를 뿐이다.

2 스테이지 정경

2 스테이지 보스

3 스테이지

보라빛 자수정이 눈부시는 동굴을 바탕으로 하는 스테이지다. 적 캐릭터들이 조금씩 세져간다. 이번 스테이지의 보스는 어렵게 느껴질 수 있겠으나 의외로 쉬우니 보스의 화려한 공격에 당황하지 말자. 보스의 옆면에서 공격을 계속한다면 오히려 이전 스테이지들의 보스들보다 금방 처치할 수 있다.

3 스테이지 정경

3 스테이지 보스

4 스테이지

폭포가 있는 강을 따라 올라가는 정글을 바탕으로 하는 스테이지. 이번 스테이지에서는 1 스테이지와 2 스테이지의 보스들이 중간 보스로 나오게 된다. 보스는 중간 보스보다 약간 큰 고공 비행정이다.

4 스테이지 정경

4 스테이지 보스

아이템 소개

빨간색	SPEED	스카이&리카의 속도를 빠르게 해준다. 연속으로 2개 이상을 가지면 오히려 속도가 현저하게 느려지므로 2개까지만 가진다
노랑색	3 WAY	스카이&리카의 일반무기가 세 갈래로 나간다
초록색	OPTION	스카이&리카의 보조비행정이 생긴다. 최대 4대까지 가능하다. 보조 비행정에는 A형과 B형이 있다
청록색	CLUSTER	스카이&리카의 특수 무기의 수를 늘려준다
파랑색	DOUBLE	스카이&리카의 일반무기가 정면으로 집중되어 나간다
보라색	SHIELD	스카이&리카에게 보호막이 생긴다. 최대 3회까지 적의 공격을 막아준다. 스테이지 운영에 상당한 도움을 주므로 이 아이템이 나올 때 마다 반드시 먹도록 한다
기타 1	ENERGY	에너지의 일부분을 채워주는 빨간색 하트와 에너지를 전부 채워주는 노랑색 하트가 있다
기타 2		점수를 올려주는 파랑색 보석 및 반지 등이 있다

5 스테이지

3 스테이지 정경

이번에는 적 캐릭터들이 스키를 타면서 공격해온다. 귀엽지만 성가시게 무기를 발사해대는 너구리가 귀찮다. 하얀 설원 배경의 스키장이 주무대이다. 이번 스테이지의 보스는 1 스테이지와 2 스테이지에서의 상황과 유사하다.

6 스테이지 보스

엔딩화면 - 추락하는 것은 날개가 있다

6스테이지

황량한 사막이다. 클러스터를 적절히 사용해야 하며 에너지도 잘 관리한다. 특히 카미가제 특공대를 연상시키는 적 캐릭터들을 조심한다. 적 캐릭터들이 화면 하단부에서부터 나타나 스카이 & 리카를 괴롭힌다. 이번 스테이지의 보스는 3단계에 걸쳐 처치할 수 있으며 공격 또한 피하기가 쉽지만은 않다.

6 스테이지 정경

6 스테이지 보스

7스테이지

드디어 마지막 스테이지까지 왔다. 이번 모험은 적의 비행선에서 즐길수 있다. 이 때까지 갈고닦은 실력을 발휘하여 마지막 보스마저 물리쳐 엔딩 화면을 본다.

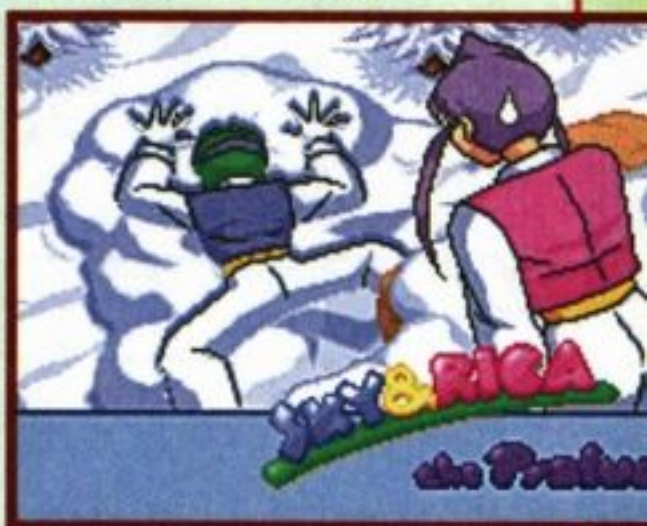
7 스테이지 정경

7 스테이지 보스

보너스 스테이지들

스페셜 스테이지	스테이지 후반 거대한 신데렐라성이 포인트
스코어어택 스테이지	환상적인 그래픽을 보여주는 비정규스테이지

분석을 마치며

필자로선 아직도 궁금하다. 어떻게 이런 국산 게임이 나올 수 있나? 이 게임은 필자가 정말로 즐거움을 보장하고 유저들에게 권장하고 싶은 게임이었다. 이 때까지 국산 게임을 접해보고난 느낌은 항상 씁쓸했다. 분명히 아직까지는 걸음마단계임을 알면서도 국산 게임의 미숙함 때문에 한숨을 내쉰적이 한두번이 아니었다. 물론 앞으로도 유저들이 계속 관심을 갖고 독려해줘야만이 국산 게임이 더욱 발전하리라는 것은 필자만의 생각은 아닐 것이다. 스카이 & 리카를 보면서 유저들의 국산 게임에 대한 관심과 사랑이 무르익길 바란다. 스카이&리카는 예전에 유저들에게 반응이 좋았던 리크리스라는 게임을 만든 소프트맥스사에서 만든 환타지 슈팅 게임이다. 발매 전부터 트윈비를 연상시킨다고해서 화제가 되었던 게임이었다. 부드럽고 빠른 스크롤(2중 스크롤 방식)과 조작성, 정말 말로 표현하기가 부족할 정도로 필자를 반하게한 환상적이고 아름다운 그래픽, 깨물어 주고싶을 정도의 귀여운 적 캐릭터들 등은 어디 하나 흠잡을 데 없는 스카이 & 리카의 특성을 잘 말해주고 있다. 정말 한 권의 동화책 같은 느낌을 주는 게임이라고 하고싶다. 마지막으로, 앞으로 스카이 & 리카의 이미지를 바탕으로 한 환타지풍의 롤플레잉 게임들이 나왔으면 한다.

재미있는 주인공의 행동

챔프최종분석

앙증맞은 캐릭터, 재미있는 사운드는 우리나라 게임도 여기까지 왔구나하고 느낄 정도로 놀랍다. 여자친구가 있으면 2인용 플레이를 해보라고 적극 권장하고 싶은 게임이다.

IBMPC 집중공략

나스카 레이싱

- **제작사** : 파피루스
- **장 르** : 아케이드
- **시스템 요구 사항** : IBM PC 386 이상 기종/메모리: 4MB 이상
  그래픽 카드: VGA, SVGA지원
  사운드 카드: 사운드 블라스터 호환기종
  입력 도구: 키보드, 조이스틱지원
- **발매일** : 미정
- **가 격** : 미정
- **문의처** : 미정
- **협 찬** : 익스프레스 CD(02-717-6012~3)용산 관광 터미널 2층

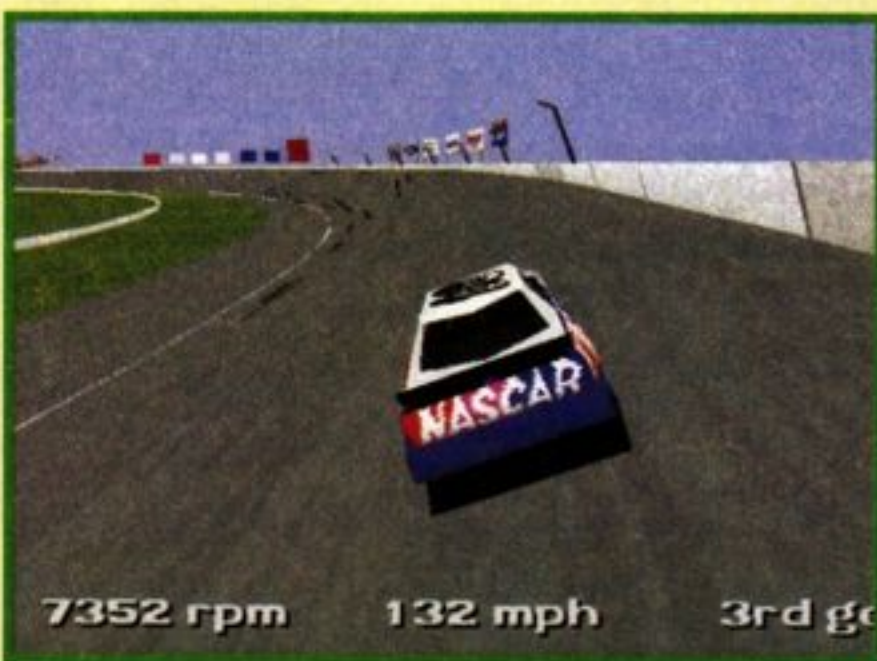
프롤로그

출발신호와 함께 초록색 깃발이 시야에 들어왔다. 트랙으로 미끄러지듯이 달려나가는 경주용 차들. 폭발할 것같은 엔진소리가 경기장을 뒤흔들며 앞서던 경주용 차가 균형을 잃고 보호벽에 부딪혀 튕겨 나간다. 연기에 휩싸인 상대 경주용 차를 뒤로 하고 선두를 향해 질주해 가자.

질주!!

게임소개

인디아나폴리스500과 인디카 레이싱에 이은 파피루스의 최신작인 나스카 레이싱. 단순한 키 조작을 하던 기존의 자동차 경주 게임에서 벗어나 자동차 경주 시뮬레이션이라는 장르를 구축해온 파피루스의 수작이다.

전작인 인디카 레이싱과 거의 유사한 메뉴 방식과 SVGA 모드를 통한 화려한 그래픽을 지원한 데모 화면에서는 스키드로우의 화려한 메탈 음악을 들을 수 있다.

독주

인스톨

게임의 인스톨은 CD ROM 인스톨과 하드 디스크 인스톨의 2가지 방법이 있다.

이 게임이 지원하는 그래픽 모드는 VGA와 SVGA의 2가지 모드가 있다.

각 그래픽 모드의 실행은 다음과 같다.

VGA 모드	NASCAR
SVGA 모드	NASCAR-H

FM 사운드를 들으려면 F 옵션을 덧붙이면 된다.

SVGA 모드인 경우 먼저 자신의 그래픽카드에 맞는 VESA 드라이버를 실행한다.

초기 키 일람

드라이브		
	A	가속된 시간
	Shift - R	재출발
	P	게임 일시 정지

라디오		
	F1	랩에 대한 정보
	F2	정차 중인 차들 (〈,〉수치조절)
	F3	남아있는 연료량 (〈,〉수치조절)
	F4	현재의 타이어 온도 점검
	F5	타이어 교체 (Space타이어 교체
	F6	웨지 (〈,〉수치조절)
	F7	스포일러 (〈,〉수치조절)
	F8	스태거 (〈,〉수치조절)
	F9	정비 (Enter수리여부 결정)
	F10	아케이드 화면으로의 전환

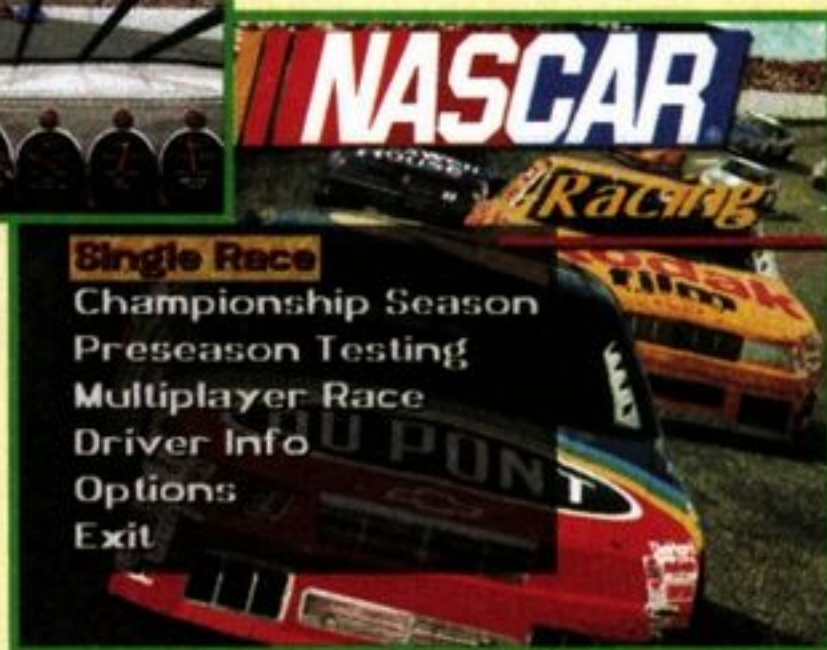
일반키		
	Esc	이전 메뉴로 되돌아가기
	J	조이스틱 설정
	Ctrl-J	조이스틱 조율
	Home	메뉴 상단으로 가기
	End	메뉴 하단으로 가기
	Pg Dn	메뉴 다음 페이지로 넘기기
	Pg Up	메뉴 이전 페이지로 넘기기

그래픽	게임의 진행속도에 영향을 미친다	
	1	잔디 텍스처 ON/OFF
	2	아스팔트 텍스처 ON/OFF
	3	건물 텍스처 ON/OFF
	4	관중석 텍스처 ON/OFF
	5	보호벽 텍스처 ON/OFF
	6	지평선 텍스처 ON/OFF
	7	자동차 로고 텍스처 ON/OFF
	8	자동차 연기 텍스처 ON/OFF
	9	타이어 자국 텍스처 ON/OFF

정차 중인 경쟁 드라이버들

주메뉴 화면

주메뉴

Single Race (단일 경기)	임의로 경기장을 택해 다른 드라이버들과 경기할 수 있다	
	Replay (녹화재생)	경기 중의 하이라이트 장면을 보여준다. 저장 및 로드가 가능하며 편집도 한다

Garage (차고)	차고는 경주용 차의 상태를 점검하는 곳이다. 여러가지 다양한 옵션이 있으므로 초보자는 먼저 매뉴얼을 익힌 다음 자신의 경주용 차를 알맞게 변화시키는 것이 좋다. 이곳에서는 타이어를 교체하고 연료량을 설정할 수 있다. 그 밖에 스포일러, 서스펜션, 기어와 각 세부사양 등을 잘 설정하여 경주용 차가 각 경주장 트랙에 잘 적응할 수 있도록 한다
Next Session (다음 경주)	연습경주(Practice)로 충분히 각 경주장의 트랙과 경주용 차의 상태를 익힌 다음, 출발 순위결정 경주(Qualify)를 치뤄 순위를 배정받는다. 다음 준비경주(Warmup)를 통해 최종 점검을 한 후 본경주(Race)에 참가한다
Standings (순위)	경쟁 드라이버들의 이름과 최고 속력등을 알 수 있다
Championship Season	9개의 경주장을 돌면서 총 15회의 경주를 갖는다. 경주 결과에 따라 등수가 매겨지며 등수별로 얻은 점수를 시즌말에 합계하여 최종순위를 결정한다.

Preseason Testing	시즌 경주에 나가기 위해 연습하는 곳이다
Multiplayer Game	모뎀을 통한 2인 플레이를 할 수 있다
Driver Info	자신의 드라이버에 대한 정보를 알 수 있다. 이름과 별명그리고 팀 이름을 알 수 있다

경주용차 선택 화면

Options		
	Controls	키보드 및 조이스틱 설정
	Realism	경주에 있어서 여러가지 환경변수 설정
	Opponents	경쟁 드라이버들을 임의로 설정
	Driving Aids	기어와 브레이크에 대한 자동/수동 설정
	Graphics	세부 그래픽의 ON/OFF
	Sound	볼륨 조정
Exit	끝내기	

차고

시즌 스케줄 화면

환경변수 설정

경주 모습을 다시 보여준다

우승을 위한 조언

초보자라면 일단 패키지에 함께 들어있는 매뉴얼을 충분히 숙지하도록 한다. 나스카 레이싱에서 영광의 우승컵을 차지하기 위해서는 다음 2가지 조건이 전제가 된다.

첫째, 경주용 차의 구조와 각 장치들의 역할을 파악한 후 실제 레이스 중 경주용 차의 상태를 최상으로 만들어야 한다. 이 점에 있어서 각 서브메뉴에서의 차고의 역할은 절대적이다. 두번째, 경주용 차의 운영능력이 없다면 아무리 최고의 경주용 차라고 해도 빛좋은 개살구일 뿐이다. 각 경주장의 트랙에 적응하기 위한 노력이 필요하다.

초보자의 경우, 처음에 게임이 어렵다 싶으면 주메뉴의 옵션 메뉴로 가서 여러가지 환경변수를 바꿔보는 것도 좋다. 가령, 카 데미지(Car Damage)를 끄면 레이스 도중 충돌 사고가 나도 경쟁 드라이버의 경주용 차는 산산조각이 나도 플레이어는 멀쩡하다. 브레이크와 기어도 자동으로 해놓는 편이 좋다. 기어를 수동으로 놓으면 레이스 상에서 적절한 기어 변속이 없다면 엔진은 타버리고 말 것이다. 그러나 레이스 운영에 숙련되었다면 브레이크만큼은 수동으로 하는 것이 경주시 급감속이나 코너링에 유리하다. 또한 날씨도 트랙에 영향을 미치게 되므로 날씨에 따라 경주용 차의 상태를 바꿔야 한다. 처음엔 자동차 정비에 주력하도록 한다. 이 때문에 자동차 전문용어를 익힐 수도 있을 것이다.

본 경주(Race)에서 화면 상에 노란색 깃발이 보일 때는 절대로 앞에 있는 경주용 차들을 추월하려고 해선 안된다. 노란색 깃발이 보이는 상황에서는 경주용 차의 테스트와 엔진의 워밍업을 하는 것이므로 만약 다른 경주용 차들을 추월한다면 플레이어의 경주용 차의 스피드는 현저하게 저하되면서 그룹의 맨 뒤로 처진다. 그러므로 처음의 랩은 자신의 순위에 맞추어 레이스 운영을 한다. 두번째 랩에서는 화면상에 녹색 깃발이 보이는데 이때부터는 속도를 내어 앞으로 나가야 한다. 레이스 도중 다른 경주용 차들이 충돌을 일으키게 되면 다시 노란색 깃발이 나타나며 각 경주용 차들은 각각의 순위를 지키며 레이스 운영을 하게된다. 이때 시간은 랩 타임에 포함되지않는다. 다시 경주가 속개되면 녹색 깃발이 보인다. 체크무늬의 깃발은 레이스 종료를 나타낸다.

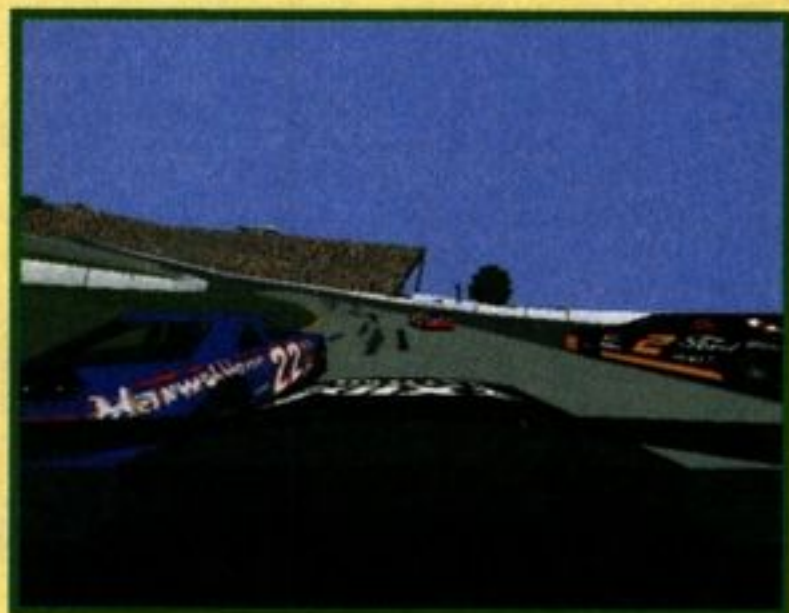
경기 도중 다른 경주용 차와 충돌하거나 트랙에서 미끄러져 보호벽에 충돌하게 되어 플레이어의 경주용 차가 고장나면 정비소에서 파손된 부품을 교체할 수 있으며 부족한 연료도 채울 수 있다. 정비소는 출발점의 노란 선을 따라가다보면 나온다. 급커브길이나 회전코스에서는 안쪽으로 타이어 자국을 따라 도는 것이 유리한 레이스 운영을 펼칠 수 있다. 타이어 자국은 바로 앞서간 경주용 차들의 흔적이기 때문이다.

차 내부에서 본 경주 모습

경주용 차 내부

스태거를 정비한다

타이어 점검

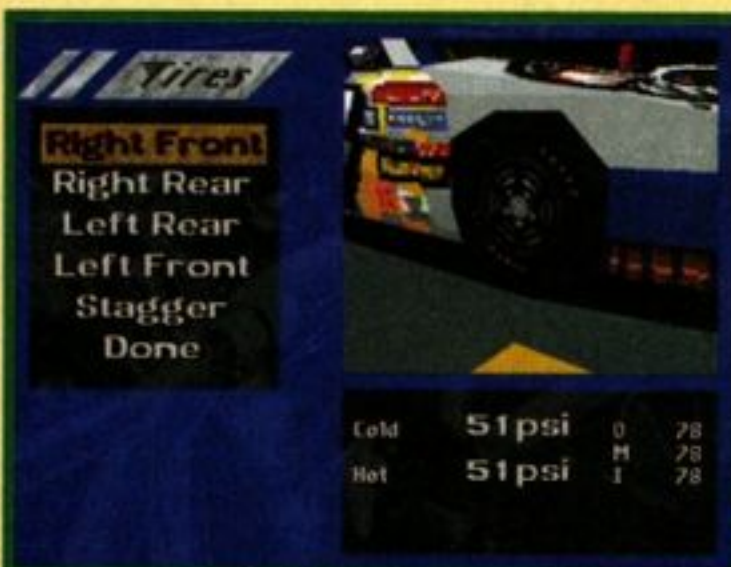
음주운전이라도 했나?

보너스

페인트키트(PAINTKIT)라는 실행화일을 실행시키면 플레이어가 직접 경주용 차를 색칠할 수 있다.

분석을 마치며

IBMPC에서 인디카 레이싱 이후 오래간만에 접해보는 자동차 경주게임이었다. 화면을 아케이드 모드로 바꾼 후 게임을 진행하면 마치 아케이드용인 데이토나 U.S.A가 연상될 정도로 시뮬레이션적 요소외의 재미를 가져다 주었다. 그래픽, 음악 등 모든 부문에서 파피루스사의 이전 작품들보다 월등했지만 그에 따른 시스템 요구사양은 너무도 충격적이었다. 이 게임을 그럭저럭 즐기기 위해선 최소한 486급의 PC와 램 8메가 이상이 필요하다.

챔프최종분석

레이싱을 좋아하는 게이머라면 이 게임에서 은은히 흘러나오는 전자 기타의 울림, 또한 자동차의 굉음에 푹 빠져들 것이다. 다만 이 게임을 실감나게 즐기려면 램16메가 이상의 펜티엄 90이 필요할 것이다.

풍운천하

■ 제작사 : 지통소프트
■ 장 르 : 액션
■ 시스템 요구 사항 : IBM PC 386 이상 기종
메모리: 580kb 이상
그래픽 카드: VGA
사운드 카드: 사운드 블라스터 호환기종
입력 도구: 키보드, 조이스틱 지원
■ 발매일 : 95/4월 발매
■ 가 격 : 29,000원
■ 문의처 : 지관(02-871-0813)

프롤로그

PC게임을 즐기는 사람이라면 '왜 대전 액션 게임이 없을까' 하고 한번 생각해 봤을 것이다.

스트리트 화이터2가 업소용으로 등장한 이래 수많은 대전 액션 게임들이 게이머들의 사랑을 받아왔지만 유독 PC용 대전 액션 게임은 접하기 힘들었다. 이런 분위기 속에서 새로운 대전 액션 게임이 등장했다는 것은 무척 반가운 일이 아닐 수 없다. 물론 PC성격상 게임기와는 차이점을 보이기는 하지만...

자신의 스타일에 맞는 캐릭터를 선택한다

게임에 들어가서

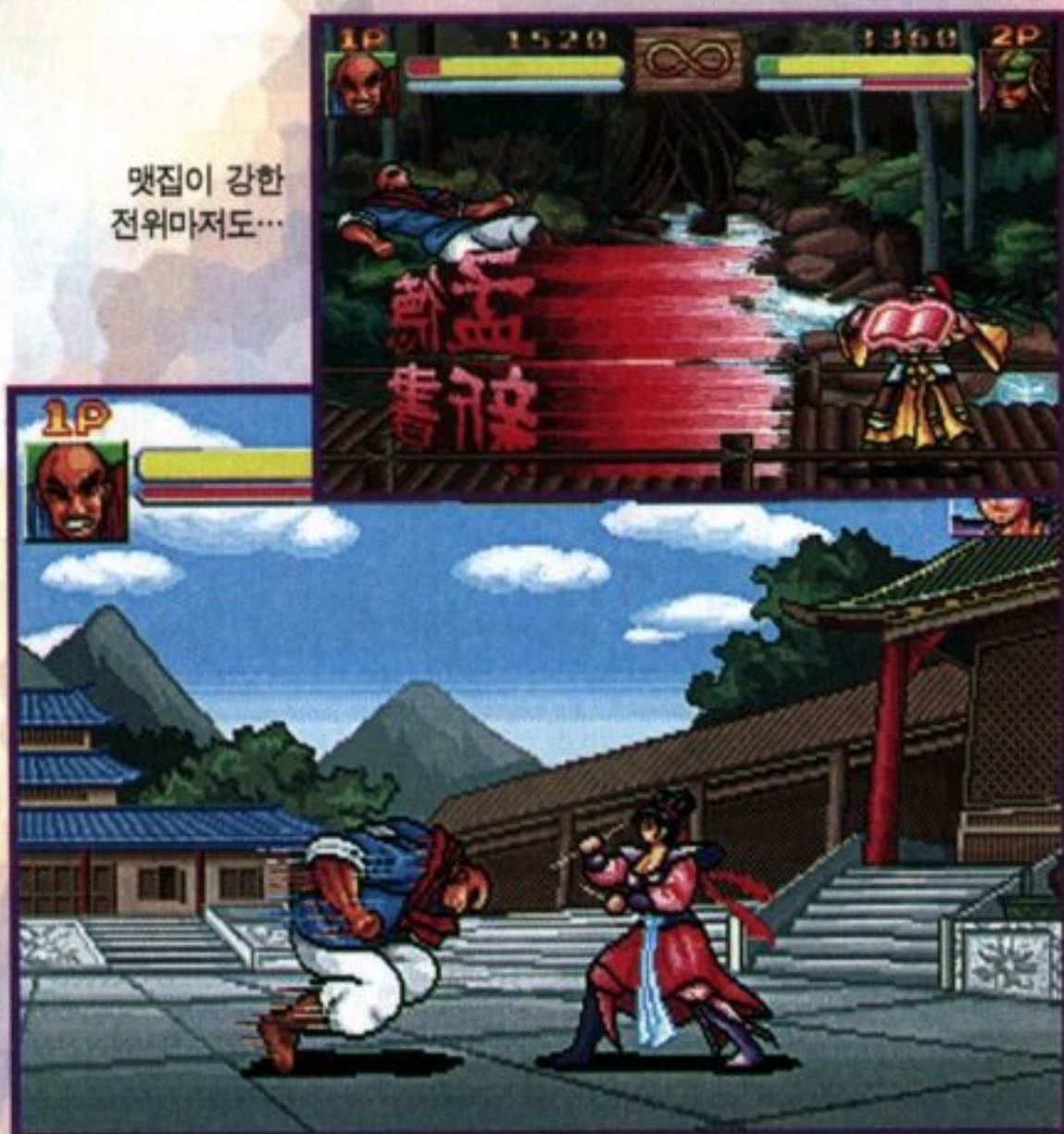
이 게임은 몇년전 등장해서 상당한 인기를 모았던 무장쟁패와 같은 분위기로 만들어진 것이기 때문에 삼국지의 영웅호걸들이 재등장하고 있다. 기술면에 있어서나 기타 여러 시스템면에 있어서는 많은 변화가 엿보이지만 삼국지를 대전 액션 게임화시켰다는 기본 골격은 변화가 없다. 재미있는 점은 게이머들의 서비스 차원인지 알 수는 없지만 정사에서는 실존인물이 아니라고 알려진 초선이라는 여성 캐릭터까지 등장시켜 게임에 관한 재미를 배가시키고 있다. 또한 각 캐릭터의 성격에 맞는 기술과 이름을 붙여서 좀 더 캐릭터와 친밀한 느낌이 들도록 노력한 모습도 느낄 수가 있다.

각 캐릭터의 기술

각 캐릭터의 기술은 매뉴얼에 소개되었기 때문에 생략하기로 한다.

전위 ▷

조조의 충성스러운 부하이다. 생김새에 비해 기술은 강하다. 기본 발기술을 사용하면 상대편을 향해 빠르게 돌진하고 앉은 자세에서도 미끄러지면서 상대의 하체를 공격하므로 약간 떨어진 위치에서 싸울 때 상당히 유리하다.

맷집이 강한 전위마저도…

전위의 최대특기인 돌진 공격이다

노화충전	아랑전설의 기스하워드 필살기 같지만 위력은 약하다
패왕쌍염	2개의 장풍이 동시에 발사된다
사왕노공	거대한 사자모양의 장풍이 발사된다

허저▷

키에 비해 발길이가 상당히 길지만 움직임은 둔하다.

키에 어울리지 않게 큰 장풍을 발사한다

제자리에서 사용하는 앙망성권

앙망성권	반바퀴 회전후 펀치를 날린다. 접근전에 효과적이다
타면자건	입에서 불을 뿜는다
쌍염추룬	거대한 둥근원을 발사한다

주유▷

기술적으로는 별로 특징이 없지만 움직임은 빠른편이다.

공격범위가 넓은 맹호출갑이다

빠르게 공격해오므로 피하기가 쉽지 않다

맹호출갑	호랑이모양의 기력이 주유의 몸주위를 감싼다
청홍보검	칼모양의 장풍이 낮게 발사된다
폭호빙하	거대한 호랑이가 앞으로 돌진한다

손책▷

기본적인 기술을 사용하는 캐릭터이다.

주유와 싸울 때는 불리할 수가 있다

혼돈지기	둥글게 회전하는 공격을 한다
선풍참	발기술로 상대방의 머리부분에 장풍이 날아간다
봉익취설	봉황모양의 큰장풍이 발사된다

초선▷

홍일점인 초선은 발기술대신 짧은 어퍼컷을 사용한다. 공중에서 공격해 오는 적에 대항하기가 편하다.

공중전에서 상당한 강점을 보인다

선건전곤	동작이 굉장히 빠른 회전공격을 한다
천여산화	스트리트 화이터의 춘리와 비슷한 장풍을 발사한다
백화쟁연	꽃모양으로 된 장풍으로 속도가 빠르다

관우▷

공격범위가 넓은 발공격을 가지고 있다.

화용등공으로 공격을 가하는 관우

기중운소	밀착된 상황이 아니면 별 도움이 되지 않는다
신용배미	발로 장풍을 발사한다
화용등공	용모양의 장풍으로 파워가 세다

장비 ▷

발공격이 약간 느리기는 하지만 앉아서 공격할 때 상당히 유리하다

영사출동을 사용하면 연속공격이 가능하다

아랑전설을 보는 듯하다

석파천경	필살기에 가까운 공격이다
영사출동	앞으로 전진하기 때문에 공격이 실패하더라도 석파천경을 사용하거나 던지기 공격을 연속적으로 펼칠 수 있다

조운 ▷

발길이가 짧아서 반격을 당할 수 있지만 타이밍만 잘 맞추면 발공격을 유용하게 사용할 수 있다.

천외비성이 발사되고 있다

쌍성공월	별모양의 기운이 몸주위를 감싼다
배운장	장풍이 발사되는데 기를 모으는 시간이 약간 걸린다
천외비성	거대한 별무리들이 앞으로 발사된다

여포 ▷

발길이가 길지만 공격 속도가 느리다.

주로 하체를 공격하는 기술이 많다

추파조란	다른 캐릭터들에 비해서 공격범위가 넓은 편이다
지옥지화	지옥불과 같은 장풍을 발사한다
사마악령	악령모양의 장풍을 발사한다

조조 ▷

발길이도 길고 움직임도 민첩하다.

점프로 다가오는 적에게 효과적이다

게임을 연결할 때 재미있는 대사를 들을 수 있다

천선지전	다른 캐릭터들에 비해 위력적이다
천하귀심	빠른 장풍이 발사된다
맹덕신서	책모양의 장풍이 발사된다

쉽게 클리어하는 법

1. 기본적으로 캐릭터들의 필살기는 같은 성격을 띄고 있다. 접근전에 사용하는 필살기, 작은 모양의 장풍, 크게 발사되는 장풍들 모두 기를 모은 후에 사용할 수 있다.

2. 접근전에 사용하는 필살기는 다른 공격과 병행해서 사용해야한다. 그러면 에너지를 반 이상 줄일 수 있다.

3. 작은 모양으로 발사되는 장풍을 자주 사용하는 것이 좋다.

4. 키조작이 익숙치 않은 경우에는 기술에 관련된 방향키를 미리 입력시켜 놓고 기다렸다가 필요한 순간에 방향키와 같이 사용되는 공격키를 누르도록 한다.

챔프 최종 분석

기를 모아 쓰는 기술이 있어 관심을 끈다. 아쉬운 점이 있다면 캐릭터의 필살기 사용에 있어 다른 게임들의 필살기를 보는 듯한 느낌이었다. 초필살기도 있었으면 하는 마음인데..

제갈공명와룡전

■ **제작사** : 네오제텐
■ **장 르** : 전략 시뮬레이션
■ **시스템 요구 사항** : IBM PC 386 이상 기종 / 메모리: 4MB 이상
그래픽 카드: VGA
사운드 카드: 사운드 블라스터 호환기종
입력 도구: 마우스 필수
■ **발매일** : 95/5월초 발매
■ **가 격** : 39,000원
■ **문의처** : SKC소프트랜드(080-023-6161)

프롤로그

때는 후한말. 황건적의 난과 십상시의 난으로 조정은 혼란하고 중국 전토가 시끄럽던 시절...

천하의 영웅들은 각 지역에서 군사를 일으켜 패권을 잡고자 수많은 인물들이 자신의 군주를 위해 목숨을 바치고자 했다. 그 혼란속에 자신의 지혜와 꾀로서 군주를 보좌하고 장수들을 이끌던 인재들이 있었다. [군사]라 불리우는 이들은 힘도 없고 군사도 가지고 있지 않았으나 그들의 숨은 지혜는 모든 지리를 꿰뚫고, 그들의 눈은 천시를 이해하고 있었으니...

이제 눈 앞에 그 [군사]만의 전쟁이 시작된다. 천하의 패권을 쥐고 훌륭한 통치를 하는 군주를 위해서, 자신의 꾀를 다하는 인물들의 삼국지가....

오프닝

게임을 시작하며

게임의 진행은 삼국지와 유사한 형태로 구성된다. 게이머는 부대를 편성하여 전투에 나서게 되고 세금을 거두어 전투에 임하여 승리를 얻는다. 이 과정을 통해 영토를 확보하고 인재를 손에 넣는 내용 등 이러한 모든 과정은 삼국지와 다를 바가 없다.

단지 내용면에서 다른 것은 군사의 역할이기에 일부의 결정권은 군사인 게이머가 아니라 군주가 갖고 있다는 점이다. 게임의 메뉴에 있어 진언이라는 명령이 존재하는데 이것이 군주에게 의견을 제출하고 군주의 결정을 기다리는 명령이다. 또한 내정 명령에 있어서도 삼국지와 많은 차이를 보인다. 군주 직속의 군사인 게이머는 직접 내정에 관여할 수 없다. 단지 국가 재정을 담당하고 내정관을 임명할 수 있다. 각 지역의 내정은 게이머가 임명한 내정관이 적절히 수행하게 된다.

상황에 따라 벌어지는 전쟁도 삼국지와는 완전히 다르다. 전투는 국경 지역에서 지속적으로 발생하고 군사로서 적절히 군대를 지휘하여 적의 공격을 막아낸다.

화공이나 수공 따위의 계략은 존재치 않지만 실시간 방식의 전투에서 대형의 선택이나 공격 형태는 다양하게 존재한다. 전투에 임해서는 양측 모두 1개 부대로서 결전을 벌이게 된다.

화려하게 펼쳐지는 전투

게임에 대한 명령

1. 전략 화면

1) 진언 군주에 대해 의견을 제안하는 명령

적대 선언	사이가 좋지 않은 국가에 대해 선전 포고를 한다
정전 요청	현재 벌이고 있는 전쟁을 중지하도록 요청하는 명령 상대국에 외교관을 보낸 상태에서만 가능하며 성공율은 낮다
협력 요청	타국에 대해 협력을 요청하는 것으로 군주의 재가를 받아야하며 결정되는 경우 협력을 요청한 국가에서 상당한 양의 비용을 지불하게 된다
천도	수도를 옮기는 명령. 천도는 현재 수도보다 경제력이 높은 장소로만 이동할 수 있다
군주 출전 요청	군주에게 직접 전투에 나서도록 요청하는 명령 군주의 재가를 받아야 한다

사이가 나쁜 적국을 침공한다

새로운 곳으로
거점을 옮긴다

2) 내정

국가의 경제력에 관여한다. 내정관 임명과 해임, 또는 외교관 임명과 해임이 있으며 내정관은 국가 재정에, 외교관은 현재 외교 상태에 영향을 미친다.

외교관을
임명한다

매달의 재정에 주의해야 한다

거점, 재정에
대해서 다양한
정보를..

적장을 포로로
잡았다

적국을 향해 이동 중인 부대

3) 재정

국가의 재정을 관리하는 명령으로 다음 달에 들어올 세금과 징병할 군사를 결정하게 된다.

4) 편성

부대의 편성은 대장 부대를 기병으로 편성하는 것이 유리하다. 돌격 능력은 기병이 높지만 기병은 성을 넘어갈 수가 없으므로 필요목적에 따라 적당한 수준으로 군사를 조절한다.

5) 군사

부대에 대해 이동 명령을 내리거나 현재 부대가 어느 곳에 있는지를 확인한다.

6) 거점
현재 정해진 수도를 살펴보거나 자국의 영토의 정보를 확인할 수 있다.

7) 장군
현재 아군 소속장수의 능력을 살펴보게 된다.

8) 세력
타국 세력과의 외교 관계나 영토의 숫자 등을 확인하는 명령.

2. 전술 화면

양측 모두 최상의 부대를 편성하고 공격과 수비를 반복함으로서 적에게 최대한의 피해를 입히는 것이 목적.

1) 돌격
장수를 비롯하여 모든 군사가 일제히 달려나간다. 달아나는 적에 대해서 강력한 타격을 가하는데 적당한 명령으로 장기간 사용하기 어렵고 장수의 체력 소모가 높다는 것이 단점.

2) 공격
장수는 자리에 가만있고 부대의 일부가 공격해 나선다.

3) 수비
부대의 일부가 전면에 나서 적의 공격에 맞서 싸운다. 특히 적보다 병력이 적은 경우 유리하다.

4) 진영
부대의 태세를 정비하고 다음 명령을 내리는데 적당하다.

5) 성벽
성벽을 타고 오른다. 보병과 궁병만 사용할 수 있으며 부대를 집중시켜 한 지역을 뚫는 것이 적절하다.

6) 퇴각

돌격이다

진영을 펼치는 적군

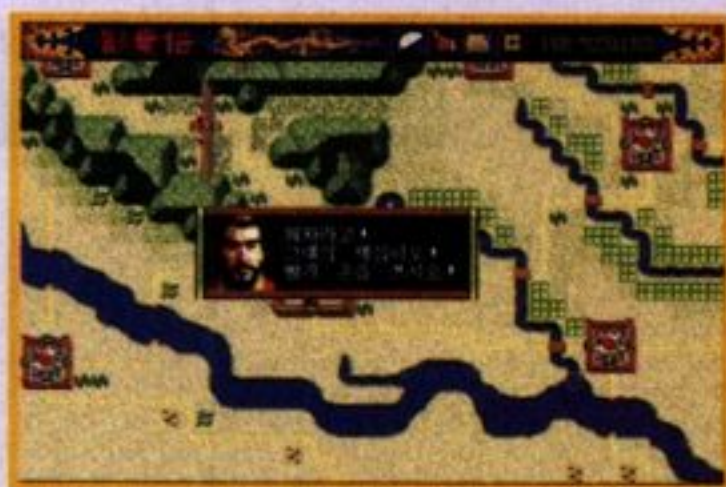
게임을 위한 팁

1. 초반부터 적을 공격하기보다는 방어에 치중해야 한다. 특히 적 영토 부근의 성을 점유한 채 시간을 끌면서 아군에게 유리하게 한다.

2. 항상 재정에 유의한다. 초반에 내정관임명에 신경을 쓰고 적자가 나지 않도록 한다.

3. 내정관에 대해서는 빚을 내서라도 지원한다. 자금이 부족해지면 세금을 올려서라도 경제력확충에 신경을 쓴다.

4. 한 지역으로 부대를 집결시켜 공격하거나 이동한다.

5. 전쟁시가 아니면 재정의 확충이 곤란하므로 많은 부대는 편성하지 않는다.

재정에 신경쓰자

전술의 묘미

1. 공성전은 가장 중요한 전투로 영토의 확보나 방어에 직결된다. 공성전은 수비측이 훨씬 유리한 입장으로 설정되어 있어 일반적으로 단번에 승리하기는 어렵다. 따라서 방어하며 최대한의 손실을 입히고 공격시에는 대규모 병력으로 공격을 펼치는 것이 적절하다.

2. 야전 평야에서 전투를 벌이는 것으로 무력이 높은 장수들은 일기토를 하게 된다.(단, 여포, 장비와는 절대로 야전을 행하지 않는 것이 좋다.) 일기토에서 장수의 체력이 결정되고 그 후 격전이 벌어진다.

천하 명장들의 대결

3. 해상전은 배끼리 묶고 그 위에서 결전을 벌이는 것이다.
다른 전투와 차이점은 없지만 병력이 분산되기 쉽고 이동에 장애가 많다는 것이 단점.
궁병을 중심으로 방어 태세를 취하는 것이 좋다.

분석을 마치면서

상당한 재미를 지닌 게임이다. 비록 개발이나 책략의 요소가 적었지만 장대하게 펼쳐지는 지상전은 지금까지 어떤 게임에서도 보기 어려웠다.

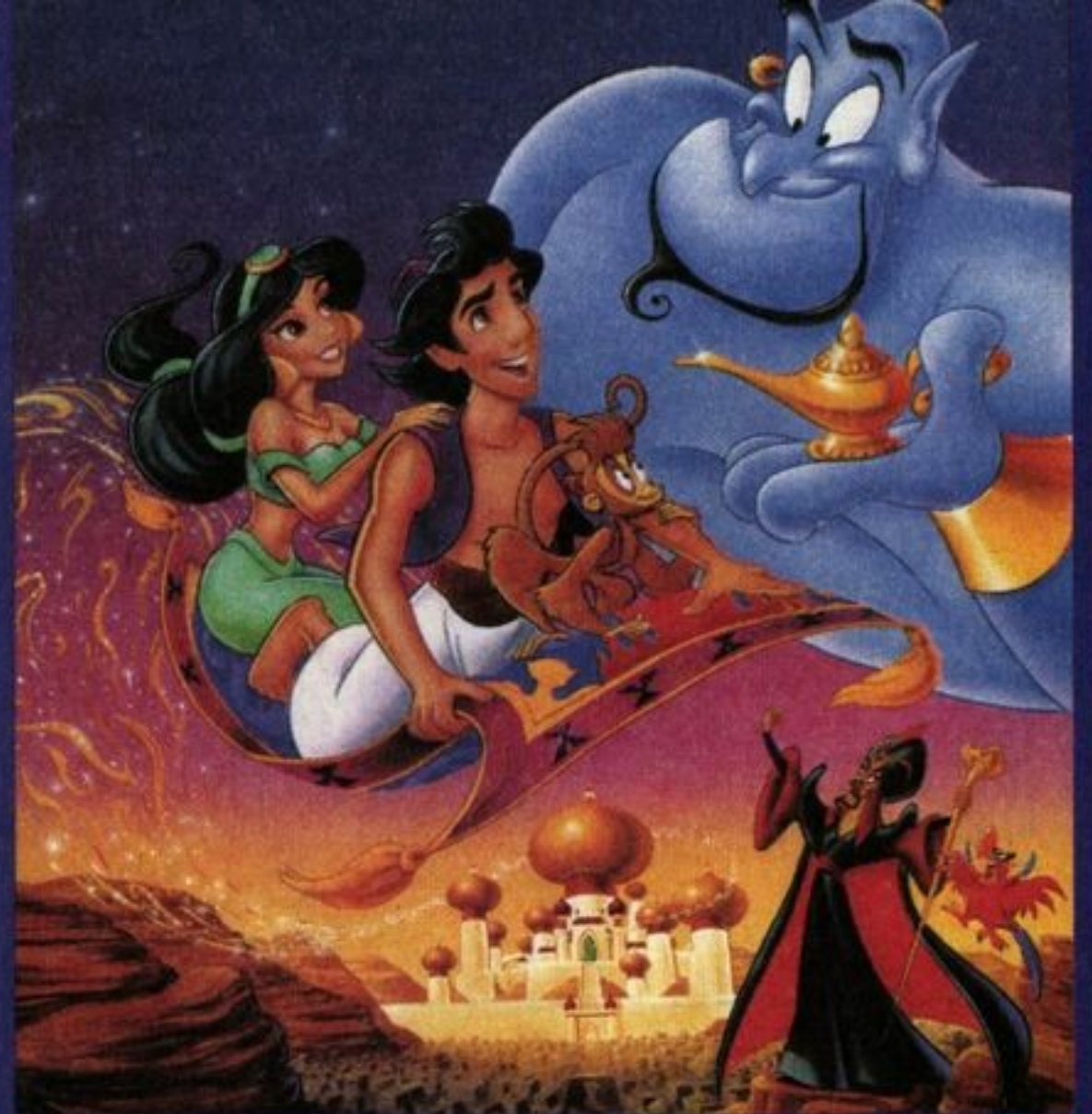
세밀하게 표현된 그래픽이나 간단한 인터페이스도 적절하며, 특히 전장에서 울려퍼지는 음악과 효과음은 좋았다.

챔프최종분석

간단한 조작 능력과 간편한 인터페이스가 돋보였다. 비록 끝없는 전투에 조금 식상한 느낌도 있지만 오랜 기간 재미를 느낄 수 있는 게임이 아닌가 싶다.

IBMPC 집중공략

알라딘

■ **제작사** : 버진 소프트웨어
■ **장 르** : 액션
■ **시스템 요구 사항** : IBM PC 386 이상 기종/ 메모리: 2MB 이상
그래픽 카드: VGA
사운드 카드: 사운드 블라스터 호환기종
입력 도구: 키보드, 조이스틱 지원
■ **발매일** : 미정
■ **가 격** : 미정
■ **문의처** : 미정

프롤로그

신비로운 마법에 둘러싸인 아라비아. 이곳에는 가난과 질병으로 고통받는 이들이 있는가 하면 부와 명예를 맘껏 누리며 살아가는 이들도 있다. 이 이야기는 그들 모두를 포용하고 있다. 알라딘의 세계로 들어온 플레이어… 3가지의 소원을 들어주는 램프의 요정 지니… 그 램프를 손에 넣기 위해 악행도 서슴지 않는 궁중 마술사 자파…

플레이어는 램프를 찾아서 자파를 쓰러뜨려야만 부와 명예와 사랑을 모두 얻을 수 있다.

아이템 설명

사과	원거리 공격용 아이템
아부의 얼굴	손에 넣으면 보너스 스테이지가 등장하며 아부를 플레이할 수 있다
호리병	현재 스테이지의 세이브 포인트 역할을 한다
지니의 얼굴	스테이지 클리어 후에 지니의 보너스 스테이지를 플레이한다
하트	알라딘의 체력을 회복시킨다
보석	아그라바의 상인과 거래를 할 수 있으며 1UP과 컨티뉴를 늘릴 수 있다

스테이지 공략가이드

스테이지1 아그라바 시장

이 경비병은 2번 공격해야 한다

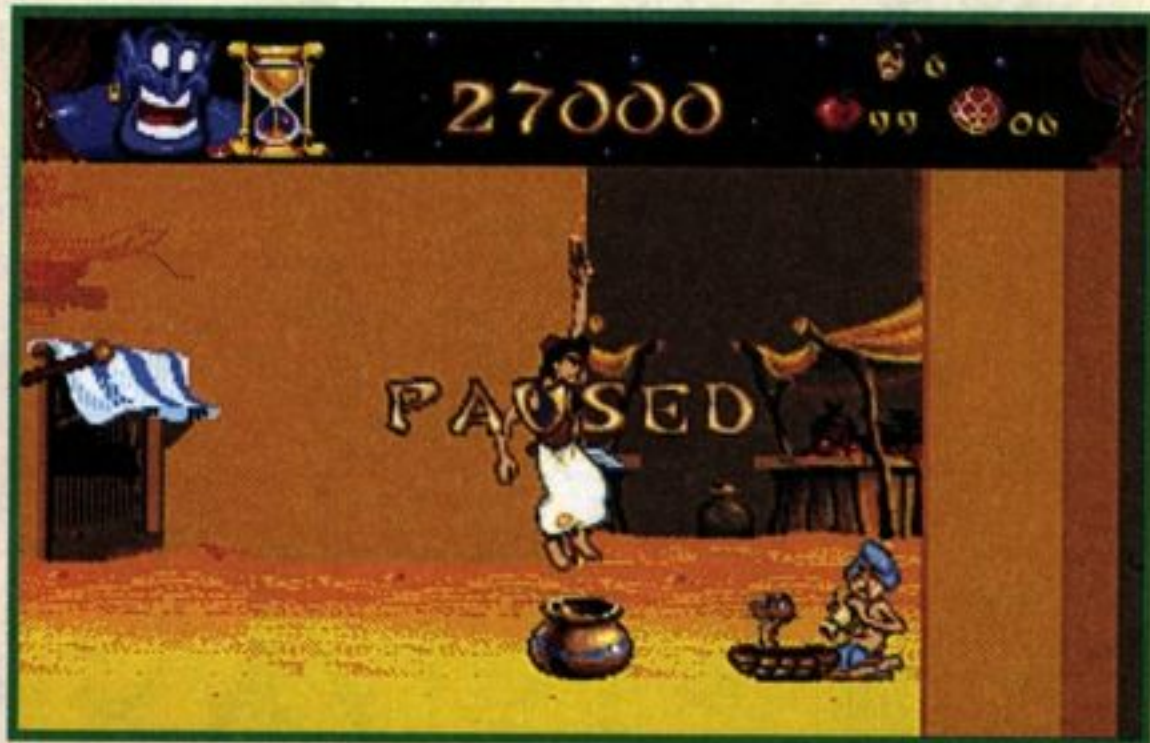
난이도는 극히 낮은 편이며 모든 아이템이 등장한다. 사과도 많이 모으고 점프휠을 잘 이용하여 아부의 얼굴도 얻자.

적들은 대다수가 왕궁 경비병으로 칼을 던지는 적은 사과로 상대하자.

스테이지2 사막에서 황금 풍뎅이 찾기

무작정 앞으로만 나아간다고 해서 클리어할 수는 없다. 이 스테이지 목표는 황금 풍뎅이 3마리를 모두 찾는 것이다. 그리고나서 스테이지를클리어 할 수 있다.

사막에 웬 탈의실이…

스테이지3 아그라바 시장2

줄을 이용해서 위로 올라가자

보스는 바로 경비대장님... 아니 놈!

특히 인상적인 부분은 피리를 이용하여 밧줄을 타고 날아가는 것이다.

항아리를 발견했다면 근처에 있는 피리를 찾자. 이곳에는 두 명의 보스가 있는데 처음에 등장하는 보스는 영화에도 등장한 바있는 자파의 졸도둑이다. 그는 구르기 공격을 감행하는데 제자리 점프로 피한 후에 돌아서서 칼이나 사과로 공격해야 한다. 그후에 나타나는 밧줄을 타면 저절로 보스인 경비대장이 있는 곳으로 간다. 경비대장은 제자리에서 술통이 굴러올 때 점프한 후 사과로 공격하자.

스테이지4 술탄의 지하동굴

박쥐의 지칠줄 모르는 공격이 이어진다. 으으으~ 전생에 무슨 죄가 있길래...

벽의 블록과 철퇴 등을 조심하면서 타이밍을 잘 맞추어 이동하자. 다행히도 이곳에선 하트가 다수 등장한다.

폭탄 해골을 조심하자!

스테이지5 램프의 동굴

중간 보스

램프를 찾았다!!

자파에게 속아 동굴 안으로 들어선 알라딘. 우선 사과로 석상을 부수면 길이 열린다. 이곳에서 보스를 물리치면 양탄자가 등장한다. 그것을 탄 후에 계속 전진하여 늪을 건너면 지니의 램프를 발견할 수 있다.

천정에 달린 석주를 타고 이동할 때는 절대 아래 방향으로 커서를 누르지 말자. 자칫하면 늪에 빠져 죽는다. 이곳에는 아그라바의 상인도 있으므로 보석을 모아 컨티뉴 횟수를 늘릴 수 있다.

스테이지6 필사의 탈출

휴식 없음. 계속 달릴 것!

용암에 떨어지면 끝이다

램프는 손에 넣었지만 아부가 보석을 건드리는 바람에 동굴이 무너지기 시작한다. 앞만 보고 곧장 달리자.

만약 가속력이 떨어지면 그대로 용암 속으로 떨어지고 만다. 그리고 어느 정도 체력을 유지하지 않으면 마지막에 양탄자를 타더라도 바위에 깔리는 신세를 면치 못한다.

스테이지7 양탄자를 타고

양탄자에 몸을 싣고...

지니가 시키는대로 상하로 피해 다니자. 간간히 〔?〕 표시가 나오는 부분에서는 무조건 아래로 피하자. 십중팔구 윗부분에서 바위가 나타난다.

스테이지8 지니의 램프 속에서

너무나 혼란스러운 지니의 램프 안

우스꽝스러운 얼굴이로군...

이곳이 골인 지점!

미끌미끌하고 흐느적거리는 지니의 몸을 클리어해야 한다. 지니의 손가락이 가르치는 곳으로 계속 이동한다. 특히 점프로 이동할 때 다음에 밟을 발판이 작아지기 때문에 키보드로 플레이하는 사람은 명복을 빌 뿐이다.

마지막 스테이지 술탄의 궁전

양탄자를 타고 앞으로! 앞으로!

중간 보스는 자파의 애완 동물

자파가 등장하신다!

뱀으로 변한 자파

사랑을 향해 떠나는 알라딘 & 쟈스민

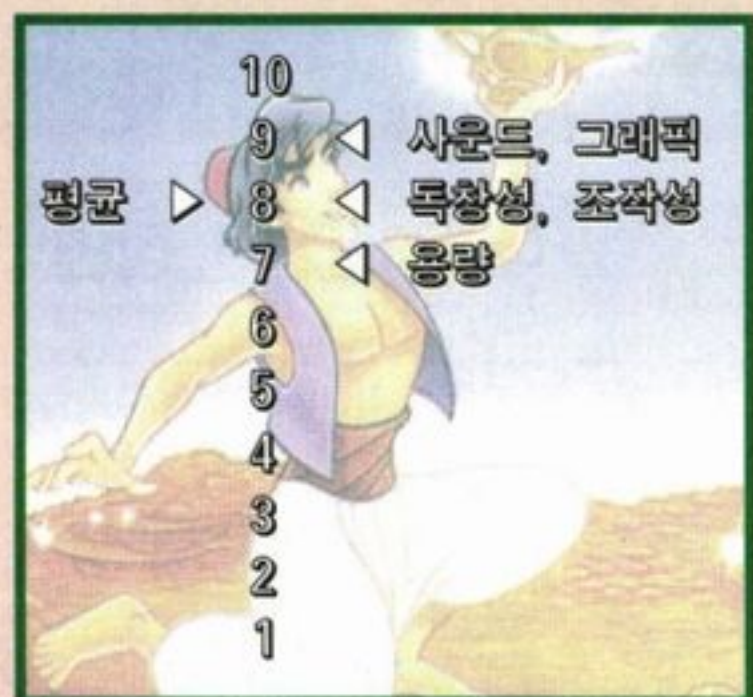
드디어 자파가 죽치고 있는 궁전이다. 간간히 사과가 나오는데 이곳에서는 보통 적들에게 사과를 사용해선 안된다. 자파는 마법을 이용하여 알라딘을 끌어들이는데 자파가 공격할 때 점프하여 타이밍을 맞춘 후 사과를 던진다. 계속 공격하다 보면 자파가 뱀의 모습으로 변하는데 이때 사과의 수가 모자를 것이다. 근데 갑자기 나타난 고마운 〔사과〕! 공격 방법은 이전과 동일하다. 자파를 물리치면 쟈스민 공주... 으흐흐

분석을 마치며

월트디즈니 애니메이션을 소재로 한 게임들은 한결같이 부드러운 움직임이 장점이다. 특히 SFC용 미키마우스 시리즈나 이전 타기종의 알라딘이 그랬듯이 IBM PC용 알라딘도 움직임이 물흐르는 듯하다.

챔프최종분석

게임을 시작하기 전에 알라딘의 주제가 〔A WHOLE NEW WORLD〕가 흘러나온다. 알라딘의 부드러운 동작은 어느 게임 캐릭터도 흉내낼 수 없을 정도다. 다만 한가지 아쉬운 점은 게임 세이브가 되지 않기 때문에 죽기가 두렵다.

IBMPC 집중공략

홍길동전2

■ **제작사** : 에이 플러스
■ **장 르** : 액션
■ **시스템 요구 사항** : IBM PC 386 이상 기종
메모리: 4MB 이상
그래픽 카드: VGA
사운드 카드: 사운드 블라스터 호환기종
입력 도구: 키보드, 조이스틱 지원
■ **발매일** : 95/4월말
■ **가 격** : 미정
■ **문의처** : LG소프트웨어(02-767-0615)

프롤로그

국산게임 제작업체인 에이 플러스에서 롤플레잉 게임인 홍길동전에 이어 아케이드 형식의 홍길동전2를 선보인다.

조선시대 양반집 서자로 출생해서 첩의 아들이라는 이유만으로 호부호형이 금지됐던 길동은 남다른 능력을 지니고 있었다. 하지만 서자라는 신분 때문에 항상 그늘에 가려져 있었다. 길동의 능력을 시기한 무리들에 의해 길동이 아버지인 홍대감에게 하직 인사를 올리고 집을 떠나는 장면에서부터 홍길동전2는 게임으로 변신한다.

홍길동전2는 국내에선 좀처럼 다루지 않던 게임 방식을 도입했는데, 한마디로 말해 게임 전체가 애니메이션으로 이루어졌다는 점이다. 게임 도중 홍길동이 위기에 처했다고 판단될 때 방향키를 조작해서 피하거나 Enter키로 적을 물리치는 방식이다.

애니메이션 장면 키조작

화살표키	길동이 움직이는 방향을 표시한다. 예를 들어 윗방향키는 점프키이다
Enter 키	길동의 공격키. 상황마다 다른 공격을 한다. 예를 들어 칼 공격과 다리 공격이 상황에 따라 달라진다
Esc 키	게임 진행 여부를 묻는다(애니메이션과 대전 게임 공통)

대전 게임 키조작

대전 게임 키조작

Pg Up	용비권
Home	용운풍
Pg Dn	용천비각

힌트 그리고 팁

—×—↑→↑ Enter

방 안에서 특재의 공격을 피해야 한다

—*—↑→↑ Enter

특재와의 한판 대결이 벌어지는데 마지막에 발공격으로 특재를 물리친다

EnterEnterEnter

칼로는 상대할 수 없는 박쥐들이다. 횃불을 들고 들어와야 이길 수 있다

→↓↑ Enter

통나무 다리가 무너지고 있다. 순서대로 밟고 지나가야 한다.

—*—↑↑

굴러오는 바위덩이들을 차례차례 피해야 한다

⟷↓↑

굴혈을 지키는 산적이 공격한다.

⟷↓↑←

산적들이 장치해 놓은 창이 벽에서 튀어나온다

—*—↑ Enter

굴혈 앞에서 산적과 사투를 벌이는 길동. 여기서 길동은 칼을 쓸 수 있다

←↑↓Enter↑

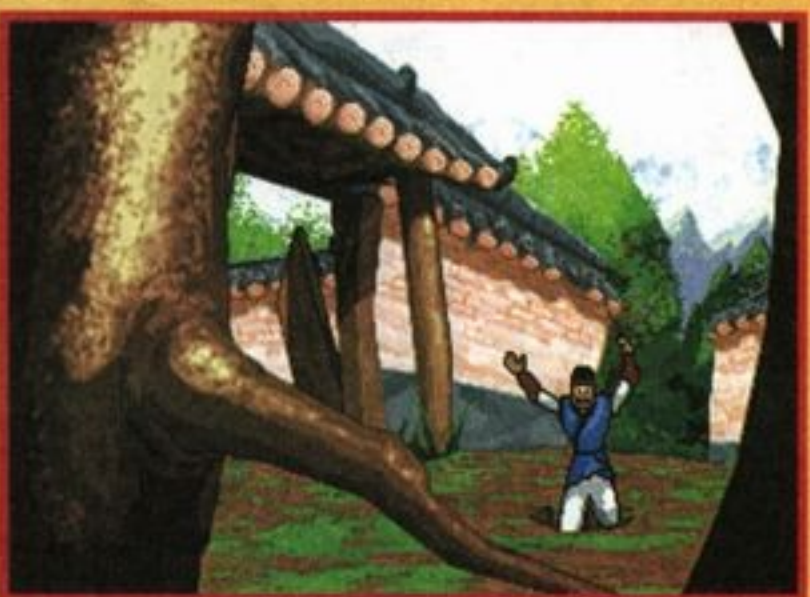
모습을 드러낸 산적들이 화살공격을 해온다. 바위들을 무너뜨려서 산적들을 물리치자

Enter

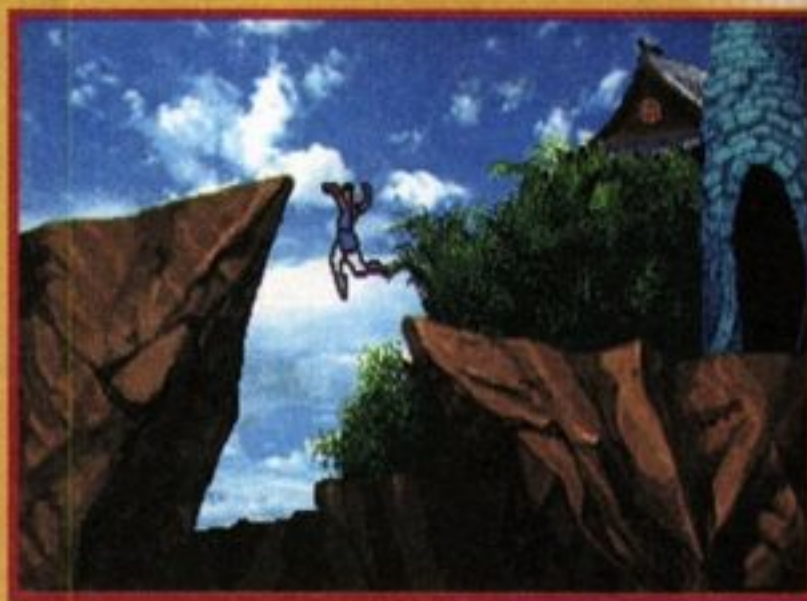
그냥 들어가서는 안된다. 옆에 보이는 횃불을 엔터키를 이용해서 잡아야 한다

Enter

해인사 문앞. 땅을 주의깊게 살펴봐야 한다

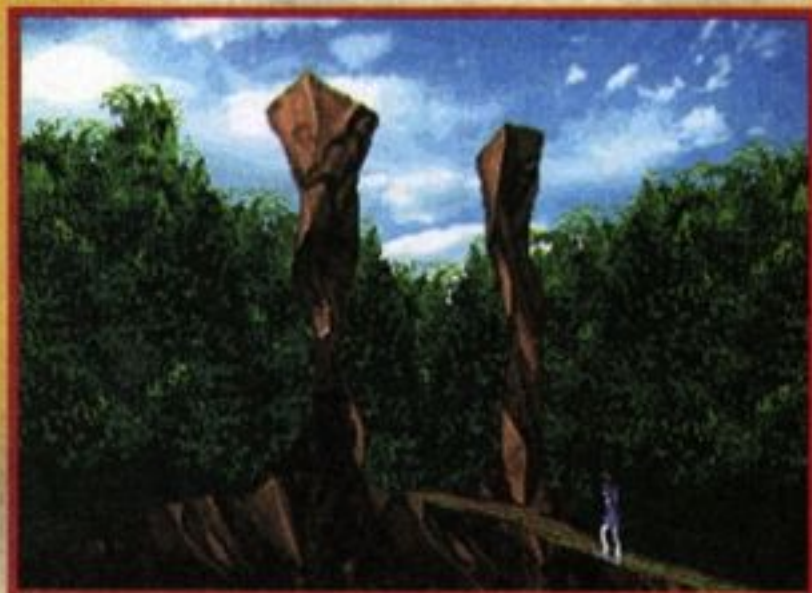
↑↑↑↑

바위돌들이
무너지고 있다.
앞에 보이는 돌들을
밟고 지나가야 한다

↑

무사히 해인사굴을
빠져 나왔다.
낭떠러지에서
점프를 해야 한다

EnterEnter
→ Enter

밧줄이 끊어진다.
밧줄이 없으면 기어
올라가야 한다

←

갑자기 어두워진다.
길동이 잘 보이지
않는다

Enter →

박쥐가 한마리
뿐이라고
얕잡아봤다간
큰일난다

Enter Enter

왼쪽 밑에 있는
절구통이 귀신으로
변해서 길동을
공격한다

Enter ↓ Enter

파란색 벽이 길동을
마구 조여든다

→↑

칼을 먹은 귀신이
도망가는 길동을
막아선다.
이제 귀신하고도
대결을 해야 하는데
칼이 없다...

← Enter Enter
↑↓
Enter↓ Enter

바닥에서 손이 솟아오른다.
재빠르게 피하고 칼공격을
해야 한다.
사천왕과의 정면 대결은
시기 상조. 일단 피하고 보자.
더 이상 피할 곳이 없다.
이곳에서 사천왕을 공격해야
한다

↓

ㅇㅇㅇ...
너무 많이 뛰었나
보다

바위가 무너진다. 떨어지기 전에 재빠르게 행동하자

Enter

→

박쥐한테 당한 걸 생각하면 이무기도 피하는 것이 좋겠지...

박쥐와 마찬가지로 칼로 공격할 수 없다. 사천왕과의 대결에서 얻은 수정 구슬로 공격해야 한다

↓Enter Enter

홍길동과 산적의 대전 게임 상황

홍길동과 사천왕의 대전 게임 상황

홍길동과 귀신의 대전 게임 상황

홍길동과 적대마인의 대전 게임 상황

챔프최종분석

국산 게임도 드디어 복합장르의 바람이 일기 시작했다. 게임의 전반적인 스토리를 알지만 어딘가에서 나올지 모르는 돌발적인 상황은 참으로 예측하기가 어려운 것같다.

다크포스

■ 제작사 : 루카스아츠

■ 장 르 : 액션

■ 시스템 요구 사항 : IBM PC 486 이상 기종 / 메모리: 8MB 이상
그래픽 카드: VGA, SVGA지원
사운드 카드: 사운드 블라스터 호환기종
입력 도구: 키보드, 조이스틱 지원

■ 발매일 : 95/4월 발매

■ 가 격 : 43,000원

■ 문의처 : 동서게임채널(02-606-8020)

프롤로그

둠 이후로 둠의 아류작들이 계속 발표되고 있다.

라이즈 오브 더 트라이어드를 시작으로 하여 디센트, 그리고 헤레틱이 발표되었다. 그러나 진정한 게임 매니아라면 루카스 아트의 다크 포스를 주목하였을 것이다. 각종 비행 시뮬레이션 게임들과 어드벤처 게임으로 유명한 루카스가 시대의 대세를 따라 둠 형식의 3D 액션 게임을 최초로 발표하게 되었는데 이것이 바로 어둠의 세력인 이른바 다크 포스다. 첫 장면은 저항군의 반격이나 타이 화이터를 한 게이머들에게 낯익은 화면이 나오고 그것이 끝나면 게임에 들어갈 수 있다.

요원을 등록한다

각 작전의 공략 핵심

첫번째 작전

적의 대형 우주선 데드 스타의 계획 문서를 찾아 가로채 우주선으로 돌아온다.

두번째 작전

적이 점거하고 있는 발전소에 침입, 하이드 전기 모터를 찾아 작동시키고 적의 군대를 전원 전멸시킨다. 그리고 우주선 착륙 지점으로 귀환해야 한다.

세번째 작전

제국군의 무기 전문가인 모프 리버스를 찾는다.

네번째 작전

제국군의 기지로 침투하여 제국군이 시험하는 무기를 확인하다.

다섯번째 작전

리액터 장치를 장착하고 연속 충전 장치를 배치하고 우주선으로 돌아온다.

여섯번째 작전

동료 대원인 크리스 매딘을 찾는다.

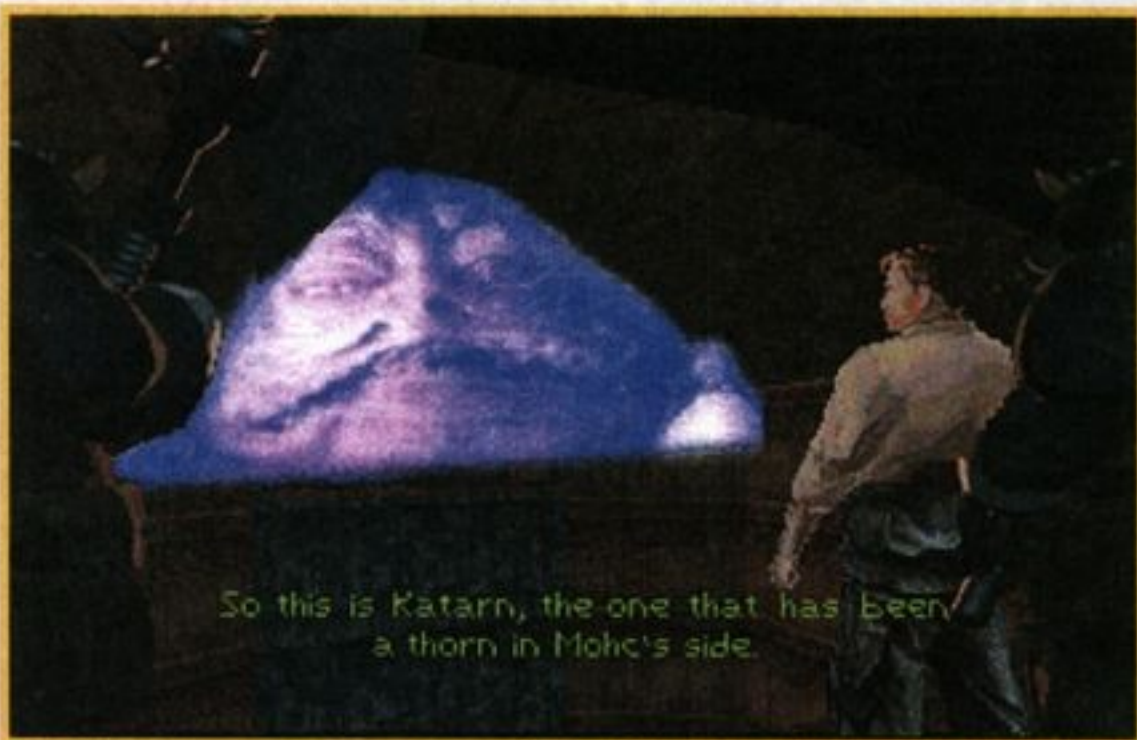
일곱번째 작전

스머글러 우주선에 잠입한다.

여덟번째 작전

공장에 잠입, 연속 충전 장치를 3개 장착한다.

아홉번째 작전

제국군의 항해술 지도를 찾는다.

열번째 작전

우주선으로 탈출하는 도중 자바 우주선의 트랙 빔에 의해 잡힌다. 괴물을 죽이고 탈출해야 한다.

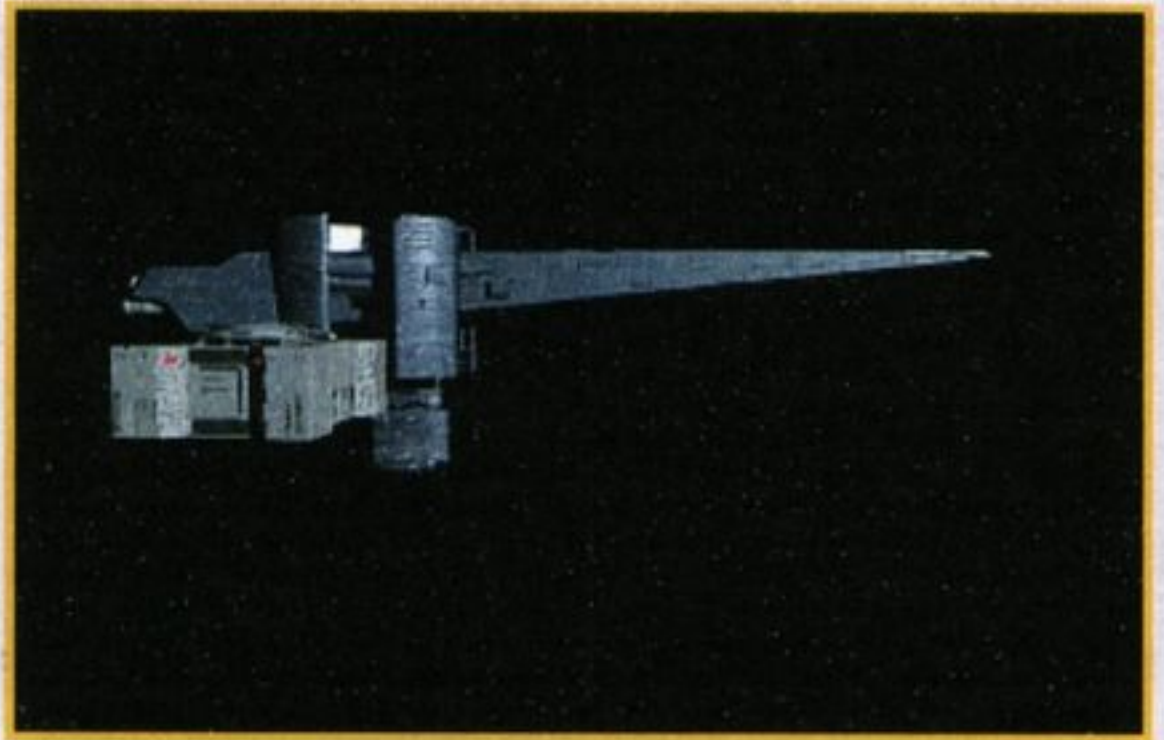
열한번째 작전

I.S.O빌딩에 잠입, 메인 볼트를 부수고 네이바 카드를 암호해독기에 넣고 데이터 테이프를 얻는다.

열두번째 작전

스머글러 우주선을 납치한다.

열세번째 작전

셔틀 선착장의 화물선으로 가 화물 셔틀 시스템을 작동시킨다.

마지막 작전

선착장으로 가 제국의 셔틀로 탈출한다.

무적키 공개

LAPOSTAL	무기, 아이템, 체력, 방어막을 끝까지 올린다
LASKIP	해당 스테이지를 그냥 클리어한다
LACDS	지도를 모두 보여준다
LAREDLITE	적들을 모두 얼린다
LABUG	바닥에 계속 엎드려 다닌다
LAIMLAME	무적모드
LAPOGO	벽이나 절벽을 그냥 간다
LADATA	화면에 모든 정보를 보여준다
LANFTH	특정장소로 텔레포트한다

챔프최종분석

탄탄한 스토리, 독특한 아이템에 게임에 접했을 때 신선감을 준다. 그러나 게임에 오래 임했을 때는 루카스 아츠는 스타워즈 시리즈는 이제 그만이라는 생각을 가질 것이다.

렛셀앤젤3

■ **제작사** : 다트저팬
■ **장 르** : 육성 시뮬레이션
■ **시스템 요구 사항** : IBM PC 386 이상 기종/메모리: 4MB 이상
그래픽 카드: VGA
사운드 카드: 사운드 블라스터 호환기종
입력 도구: 마우스 필수
■ **발매일** : 95/5월초 발매
■ **가 격** : 37,000원
■ **문의처** : SKC소프트랜드(080-023-6161)

프롤로그

지금까지 많은 종류의 스포츠 게임을 통해 월드컵에서 우승하거나 NBA에서 승리해 보기도 했을 것이며 메이저 리그에서 승리하기도 했을 것이다. 그리고 심지어 올림픽의 금메달을 따 보는 영광을 누릴 수도 있었다. 이제 게이머의 앞에는 지금까지와는 색다른 도전이 놓여 있다.

바로 몸과 몸이 격렬히 부딛치는 경기. 한 사람은 패하게 되는 프로 레슬링의 세계에 참여하게 된 것이다. 렛셀 엔젤 3이라는 게임을 통해 여자 프로 레슬링의 세계에서 신인을 기용하여 훈련을 시키고 경기를 주선하게 된다. 승리와 최고의 단체를 노리는 싸움은 이제 시작되는 것이다.

경영이 시작되었다

초기 메뉴

단체 경영	레슬러가 소속된 단체를 운영하여 여분의 선수를 키운다 신한국 프로레슬링이라는 팀과 경쟁하며 세계 최강이라는 단체 IWWF의 챔피언 크리스 모건을 꺾고 IWWF 헤비급 타이틀을 획득하는 것이 목적
EXHIBITION	레슬러들을 골라 그들간의 경기를 보거나, 직접 참여한다
단체 대항전	단체경영을 통해 키워 놓은 두 단체의 선수들이 경연하다 세이브 데이터가 두 개이상 필요하다 보충설명 게임을 하는데 조언을 해준다
시스템	게임중의 환경을 설정하는 메뉴로서 경기중 애니메이션이 단체 경영 메뉴

경영	레슬러들을 고용하고 해외 단체와의 제휴를 하는 명령	
	신인모집	신인 선수들은 기존의 선수에 비해 형편없는 데이터를 갖고 있지만 명성이 낮지만 성장 속도는 기존 선수에 비해 높다
	스카우트	단체에 소속됐거나 소속 되지 않은 선수들을 데려온다
	해외원정	해외 제휴중인 단체가 있을 경우 단체에 소속된 선수 중 한 명을 골라 해외로 보내는 것으로 상당한 속도로 성장한다
	마스크	소속선수들에게 마스크를 씌우거나 벗길 때 쓰는 명령으로 선수의 도덕성, 인기도 등의 데이터를 바꿀 수 있다
	바캉스	바캉스는 선수의 내구력을 회복시켜준다
	단체제휴	후반에 강력한 실력을 갖춘 인원을 시합에 참여시킴으로서 경기의 지명도를 높일 수 있다
	레슬러해임	소속 선수를 단체로부터 내보낸다
훈련	초기에는 주특기를 중심으로 공격능력을 높여 주는 것이 좋으며 특정 능력은 S급으로 만들어 주도록 한다	
상태	단체 데이터, 개인데이터, 벨트 현황 등의 정보를 확인하는 메뉴	
도전	컴퓨터 팀이나 다른 플레이어의 팀에 대해서 도전하는 명령	
시스템	데이터의 저장이나 기타 시스템 설정을 조절한다	

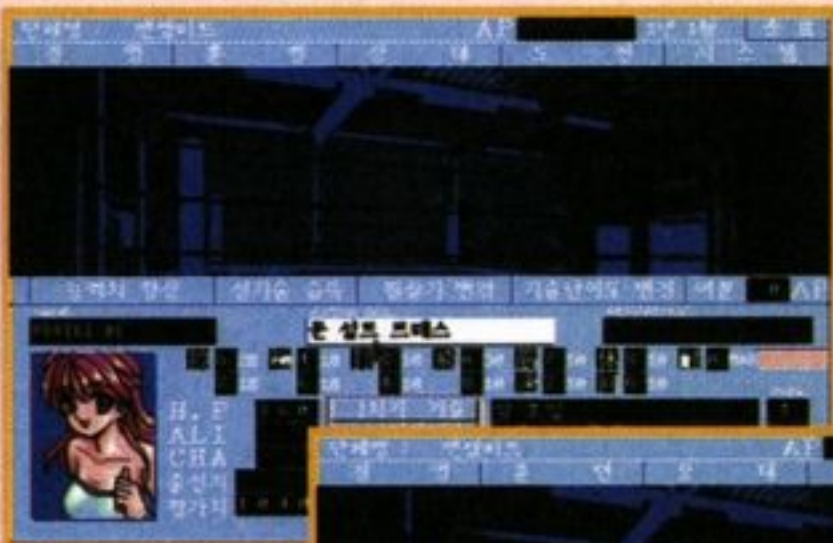
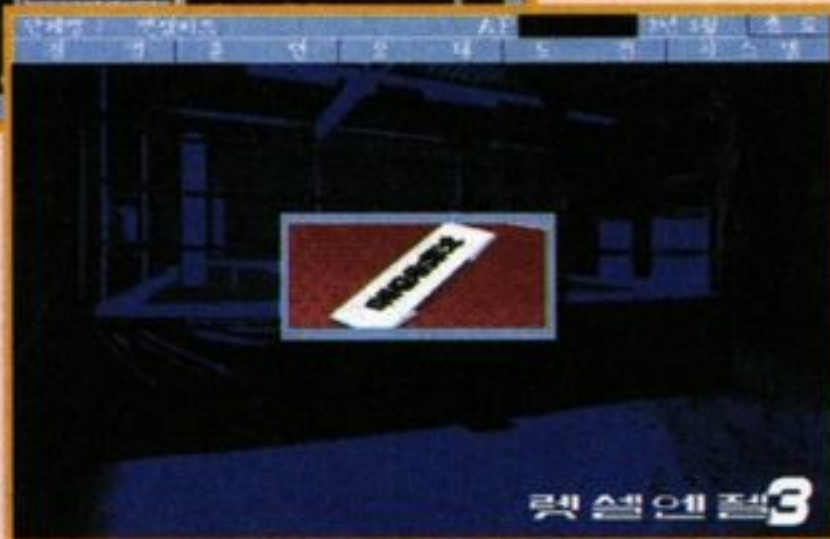
최고(?)의 선수 마이티 최의 기용

마스크맨을 만들자

바캉스는 중요한 행사이다

훈련

적에 대해 도전하자

크리스 모건과의 결전을 선택한다

경기 운영 메뉴

1. 출전 선수 결정

부상한 선수나 반란선수 등은 제외하고 가급적 많은 선수를 내보내도록 한다. 특히 타이틀 매치를 하는 경우에는 타이틀을 가진 선수를 반드시 포함시켜야 한다. 경기 참가 선수는 최소 6명, 최대 22명으로 짝수여야 한다.

2. 경기장 선택

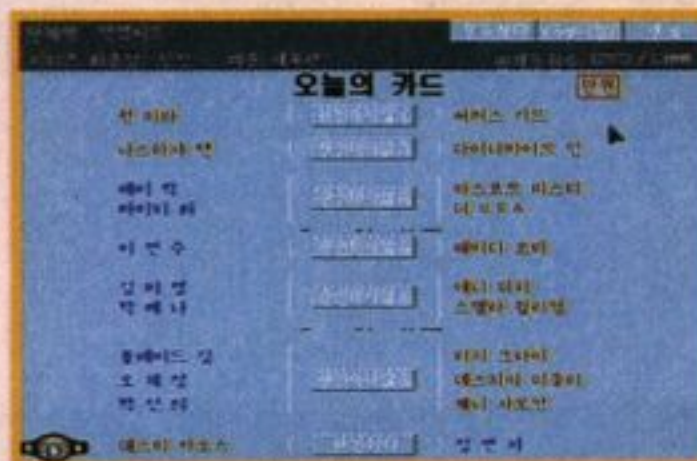
일반적으로 1 지역에서 1 경기장 이상을 사용하면 관중이 많지 않으며 초기에는 최대 관객 수가 적은 장소가 적절하다. 2개월 이내에는 같은 장소에서 경기를 하지 않는 것이 좋다.

경기 장소는 어디에

3. 경기 내용의 결정

타이틀 매치의 구성은 화면 상단 타이틀 매치 선택 메뉴를 통해 경기하고자 하는 타이틀을 선택하고, 이에 맞추어 마지막 날의 최종 경기를 타이틀 매치의 형식에 맞게 만들어 준다. 또한 경기 방식도 타이틀에 맞추어야 하며 태그 매치인 경우 도전자 측은 같은 단체 소속이어야 한다.

4. 각 경기의 상황

경기의 내용을 보거나 직접 참여하는 등의 명령을 내리게 된다.

경기의 상황을 보는가?

수많은 이벤트들

1. 사진집 제작

레슬러 중 한 명이 최소한 1100의 인기도를 가지게 될 때 등장한다. 사진집은 대략 2~3달 뒤에 제작이 완료되며 사진집의 판매 부수에 따라 추가 수입이 들어온다.

2. 사인회

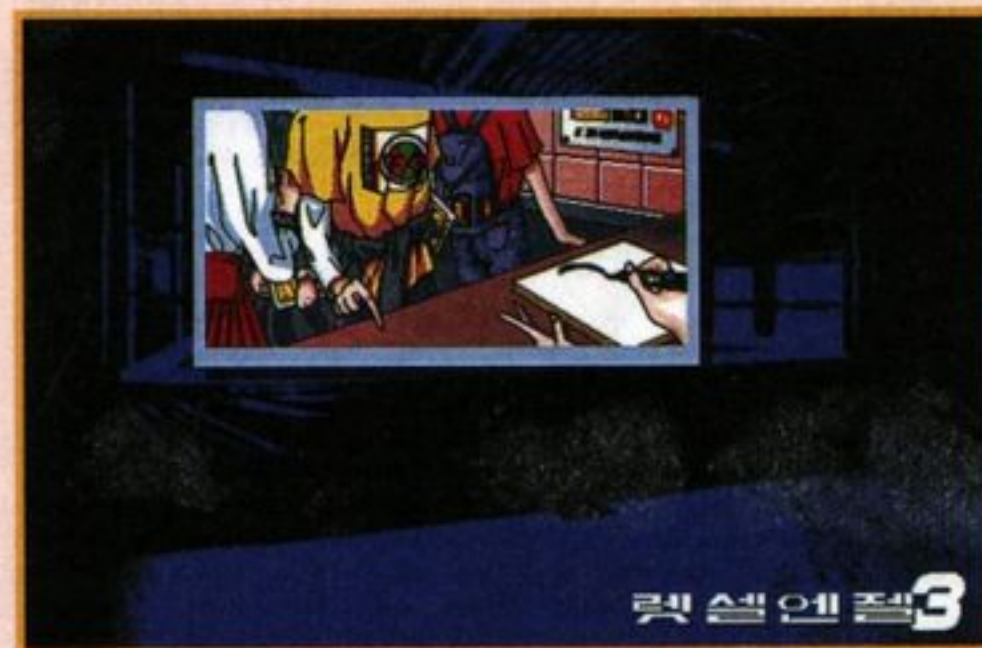
매번 선수 중 3명을 뽑아 사인회를 여는데 마찬가지로 추가 수입이 있으며 선수의 평판에도 영향을 미친다.

3. 1일서장

별다른 도움은 되지 않는다.

화려한 모습의 사진집

4. TV 중계

TV 중계가 시작되면 시합시마다 추가 수입이 들어오며 단체의 인기도 상승하게 된다.

사인회를 연다

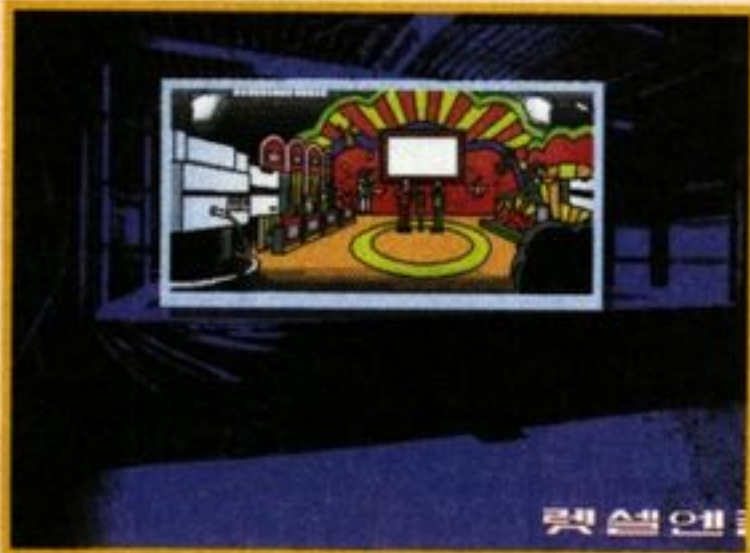
5. TV 출연

TV 중계와 마찬가지로 불규칙적인 이벤트. 자기 팀의 선수 중 1인을 선택하여 출연시키게 되며 인기가 높은 레슬러가 적당하다.

TV에 출연했다

6. 도둑

회사의 돈이 많을 때 잘 나타나 사무실을 털어간다.

7. 반란군

선수의 ALI가 15이하로 떨어졌을 때 일어나는 현상. ALI는 패배할 가능성이 높은 신인이나 원래부터 ALI가 낮은 선수들이 잘 떨어지며 특히 뷰티 김은 거의 당연하다고 할 정도로 반란을 일으킨다.

8. 무단입적

다른 단체의 선수들이 도전을 해 오는 것이다

최강 태그전에 도전한다

뷰티봄 작열

링 위의 결전

비슷한 실력의 선수들이라면 카드의 선택이 거의 절대적으로 승리를 좌우하게 되고 어떤 기술을 사용하는가도 중요한 것이다.

대개의 경우 게이머의 선수가 자신이 있는 기술을 사용한다. 카드숫자는 높을 수록 좋으며 가장 쉬운 기술을 사용하는 것이 성공율이 높다.

기술의 효과는 카드의 선택, 선수의 능력 외에도 영향을 미치는 요인이 많다. 우선 체력이 떨어진 경우 기술의 적중율은 높아진다. 합체 공격은 효과가 뛰어나다. 합체 공격은 적에 비해 체력이나 성공율 면에서 높은 상황에서 공격을 가하기 때문에 유용한 것이다.

교체한 직후에는 공격의 성공율이 낮다. 이 경우 적을 완전히 끝내버릴 때까지 물고 늘어지는 것이 더 좋다.

경기 중에는 항상 주의를 기울여야 한다. 때로는 말도 안되는 상황에서 반격이 들어오기도 하고 엉뚱한 카드가 나와 곤혹하게 되는 경우도 있기 때문이다. 때로는 경기가 링 밖에서 벌어지기도 한다. 이 때는 공격 기술 중 일부는 사용할 수 없고 대신 그외의 기술을 다양하게 응용할 수 있다. 링 밖에서 다양한 기술로 적의 체력을 감소시켜도 카운트는 할 수 없다.

공중공격

일방적으로 유리한 상황에서 선수 교체는 하지 않는 것이 좋다. 보통 적의 체력을 최대한 떨어 뜨리고 교체하여 끝내겠다는 생각을 하는 경우가 많은데

화려한 필살기 문 설트 프레스

동료가 도움을 준다

초보자를 위한 가이드

단체 경영에 있어 시합을 시작하려면 우선 경기를 치룰 수 있는 최소 인원인 6명을 채워야 한다. 이를 위해 단체 제휴를 권한다. 단체제휴 중 가장 싼 단체를 고르고, 선수를 모집하는 데 최소 한명은 현역중 랭킹 1,2위인 선수를 스카웃하여 첫 경기에서 제휴 단체의 개인 타이틀을 쟁취해야 한다. 그 이유는 타이틀의 소유는 개인 적으로나 단체적으로나 인기도를 높여 준다. 이는 흥행과도 직접적인 영향을 갖는다. 즉 인기도에 따라 관객의 수가 정해지기 때문이다. 그리고 되도록이면 한 번 경기를 치루면 다음 달은 쉬도록 한다. 그래야 선수들의 내구력이 회복되어 경기 중 부상입을 확률이 줄어 들고 부상을 입은 선수는 회복하게 된다. 특히 신인들은 부상입을 확률이 높으며 뛰어난 선수들도 장기간 계속 시합을 하게 되면 부상입을 확률은 늘어난다. 부상입을 확률은 시합의 수에 따라, 그리고 태그 매치보다는 싱글 매치 쪽이 더 높다.

경기를 유치하기 위해서는 되도록 단체의 인기가 높으며 큰 경기장이 있는 장소를 선택하는 것이 적절하다. 단체의 인구는 당연히 관중을 모으는데 중요하게 작용할 것이며 5만 이상의 관중을 수용하는 경기장은 초반에는 별 효용이 없지만 후반에 들어 단체의 인기가 상승하면 타이틀 매치 등의 매인 이벤트를 적절히 행사하는데 중요한 장소가 된다.

선수의 기용에 있어 신경을 쓸 점은 한가지 뿐이다. 바로 첫번째 회사를 개설한 직후에는 어떤 레슬러도 고용할 수 있다는 것. 예를 들어 현재 현역으로 되어 있는 마이티 최의 경우 컴퓨터가 조종하는 팀에서 최고의 실력을 가지고 있음에도 첫번째 달에는 어렵지 않게 고용할 수 있다. 그렇지만 다음 달부터는 현역이 아니라 은퇴한 사람도 거절하는 경우가 있으므로 가급적 처음에는 컴퓨터 팀의 최강 선수인 마이티 최, 뷰티 김 등의 선수를 고용하는 것이 좋다. 신인 선수는 그 누구라도 유사하다. 따라서 초반에는 무조건 고용하고 조금 시간이 지난 후에는 자신이 좋아하는 스타일의 선수를 기용하도록 한다. 선수의 기용과 함께 그 즉시 투자를 시작한다. 비록 상당한 자금이 소비되지만 레슬러에 대한 투자를 게을리해서는 절대로 IWWF 타이틀을 획득할 수 없다. 초반부터 최대한의 자금을 투자하여 선수들을 키우는데 노력하도록 한다. 특히 공격력이 S급인 경우 그 선수는 명성에 무관하게 상당히 강력한 위력을 발휘할 수 있게 된다.

특히 신인의 경우 일반적인 능력만이 아니라 기초 능력도 떨어지는 편이기 때문에 이런 점에도 신경을 써야 한다. 가장 중요한 것은 회복력이므로회복력은 적어도 7정도는 유지해 두어야 한다. 물론 체력이나 근력 등의 수치도 중요하겠지만 회복력은 선수의 부상을 적게 하고, 장시간의 경기에서 승리할 수 있는 계기를 마련해 주기 때문이다.

물론 자신이 키우고자 하는 능력의 수치를 높여 주는 것도 중요하다. 단지 기초 능력은 그 합이 32를 넘을 수 없다는 것에 주의하도록 한다. 어떤 경우 한 가지에만 주력하다가 다른 능력은 아예 없는 상태가 될 수도 있다.

최종적으로 크리스 모건과의 격전이 기다린다. 여기서는 최상의 선수를 사용하도록 한다. 물론 자신의 마음에 드는 상황이 올때까지 계속 즐기는 것도 나쁘지는 않다. 선수들을 최상으로 키우고 싶거나 컴퓨터 팀의 누구는 반드시 고용하고 싶거나 하는 것은 게이머의 취향에 따른 것이다.

해외 원정에 나선다

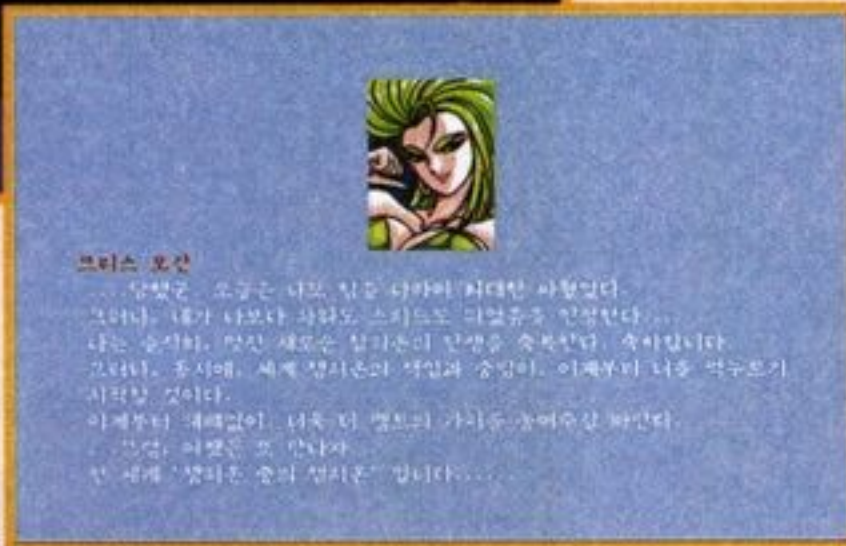
윽. 부상을 입었다

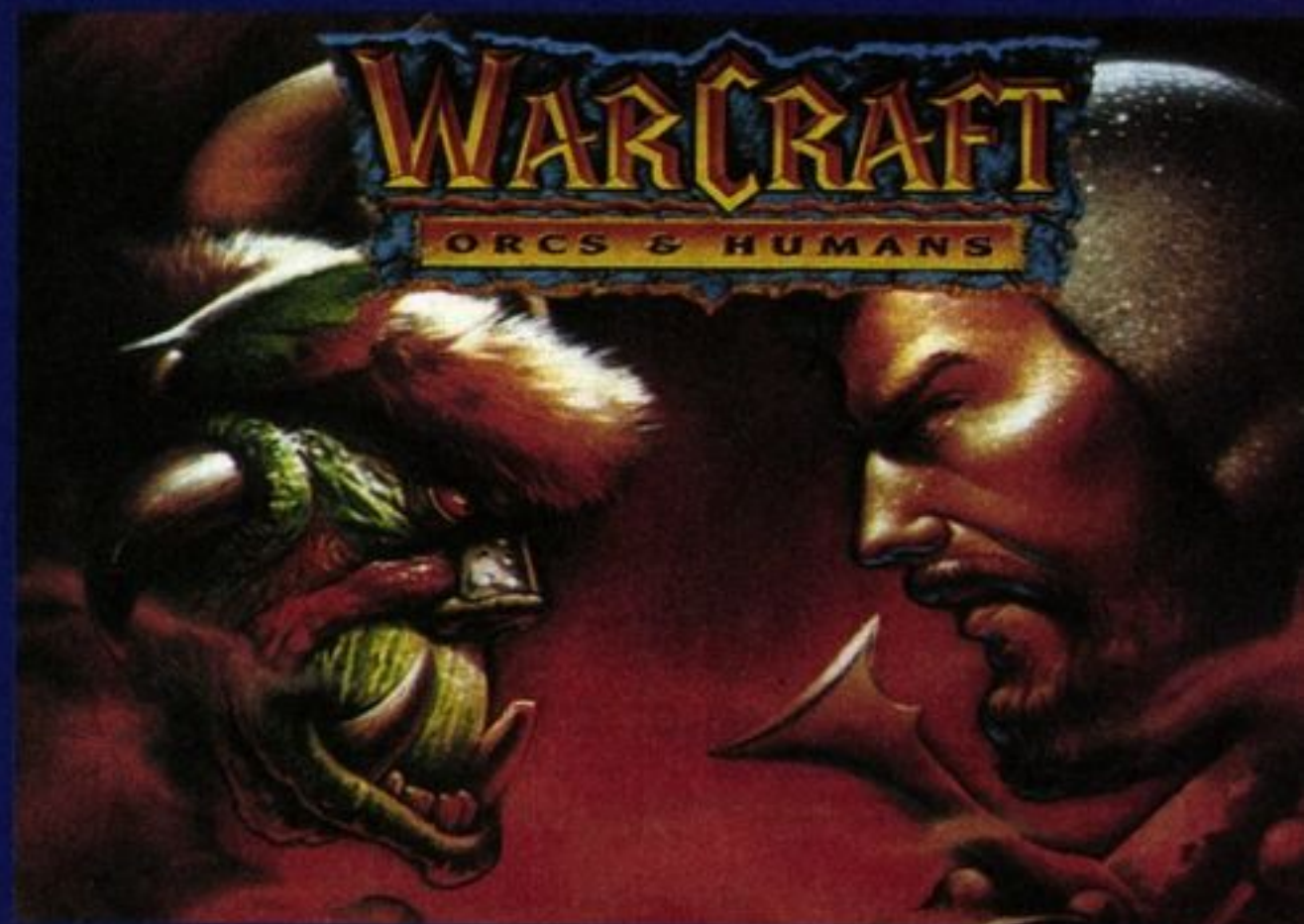
최종 승리를 마감

분석을 마치면서

무척 단순해 보이면서도 재미있는 게임이다. 특히 한글화와 우리 나라 지도의 사용이 더욱 유용했던 것같다. 물론 레슬링 그 자체의 재미보다는 회사 경영에만 신경쓴 느낌이라 조금 아쉽긴 하지만 그 과정에서 다양한 경기의 진행이나 적절한 이벤트들은 게임 그 자체의 흥미를 높여 주는 느낌이다.

챔프최종분석

처음 접해보는 게임이다. 간편한 마우스의 조작으로 여자 레슬러를 육성하고 시합으로 카드배틀로 시합도 진행된다. 독창성이 매우 돋보이는 게임이다.

워 크래프트

- **제작사** : 블리자드엔터테인먼트
- **장 르** : 전략 시뮬레이션
- **시스템 요구 사항** : IBM PC 386 이상 기종 / 메모리: 4MB 이상
  그래픽 카드: VGA
  사운드 카드: 사운드 블라스터 호환기종
  입력 도구: 마우스 필수
- **발매일** : 95/5월초 발매
- **가 격** : FD: 33,000원 / CD: 45,000원
- **문의처** : 동서게임채널 (02-606-8020)

프롤로그

웨스트우드사의〔듄2(DUNE 2)〕라는 게임이 있다. 이는 중독성이 매우 강한 전략게임으로서 많은 게이머들의 밤잠을 설치게 만들었던 유명한 게임이다. 그로부터 얼마간의 세월이 지난 후에 게이머를 다시 사로잡을 만한 게임이 등장했다. 그 이름은 〔워크래프트〕! 중세시대를 배경으로 인간 종족과 오크 종족의 한판승부를 내용으로 하는 이 게임은 〔듄2〕 못지 않게 게이머의 전략적 사고를 요구하는 게임이다.

배경설명

메뉴에 대해서

(1) 시작메뉴

게임을 시작하면 배경설명이 나온 후에 시작메뉴가 등장하는데 자세한 내용은 다음과 같다.

START NEW GAME	새로운 게임을 시작하는 것으로 컴퓨터를 상대로 하는 모드와 모뎀이나 네트 워크를 통해서 하는 두가지 중 하나를 택할 수 있다	
	ORC CAMPAIGN	오크 종족을 선택하여 게임을 진행한다
	HUMAN CAMPAIGN	인간을 선택하여 게임을 진행한다
	CUSTOM GAME	한판짜리 게임으로서 상황을 게이머의 취향에 따라 조절할 수 있다
	LOAD EXISTING GAME	저장했던 게임을 다시 불러온다
	REPLAY INTRODUCTION	게임 시작부분의 배경설명을 다시 본다

오크를 선택한다

메뉴화면

(2) 주메뉴

게임중에 F10키를 누르면 주메뉴를 불러올 수 있다.

SAVE GAME	현상태를 저장한다. 모두 10개를 저장할 수 있다	
LOAD GAME	저장했던 게임을 다시 불러온다	
OPTIONS		
	GAME SPEED	게임의 진행속도를 조절하는 옵션으로 다음의 5단계가 있다 (매우느림 / 느림 / 보통속도 / 빠름 / 매우빠름)
	MUSIC	배경음악의 음량을 「0」(음악없음)에서 「100」까지 조정한다
	SFX	음향효과를 (0)에서 (100)까지 조정한다
	MOUSE SCROLL	마우스의 스크롤 속도를 5단계로 조정한다
	KEY SCROLL	키보드의 스크롤 속도를 5단계로 조정한다
	OK	설정한 결과를 받아들인다
	CANCEL	설정한 결과를 무시하고 이전의 설정값으로 게임을 진행한다
RESTART SCENARIO	스테이지의 처음부터 다시 시작한다	
CONTINUE	게임으로 다시 돌아간다	
QUIT	게임을 끝낸다	

기능키 일람

F1	도움말을 보여준다
SHIFT-F2~F4	지도상의 특정 위치를 저장한다
F2~F4	저장된 위치를 불러온다
F5	주화면상의 소형지도를 본다
F6	현 유니트의 제조상황과 파괴된 유니트에 대한 정보를 본다
F7	현재까지 채취된 금과 목재의 양을 보여준다
F8	현재까지 취득한 점수와 그에 따른 지위를 보여준다
F10	옵션메뉴를 불러온다
ESC	해당 유니트에 대한 명령을 취소한다

임무의 종류

이 게임이 (듄2)와 다른 점은 해당 지역의 점령임무 이외에도 여러가지 다른 임무를 포함하고 있다는 점이다. 인간이나 오크 어느 진영을 선택하든지 임무의 진행은 거의 비슷하다.

전진기지 건설	첫판에 주어지는 임무로서 앞으로의 작전을 위해서 6개의 농장과 1개의 막사를 건설한다
점령	적의 마을을 파괴하고 해당지역을 점령하는, 가장 일반적인 임무이다. 하지만 뒤로 갈수록 파괴해야 하는 적의 마을이 늘어나기 때문에 그리 쉬운 임무는 아니다. 마지막 판에는 3곳의 마을을 파괴해야 한다. 그리고 때로는 마을의 시설 중 파괴하지 말아야 하는 것도 있으므로 주의한다
시설방어	공격받는 아군의 마을을 조속히 구해내고, 손상된 시설물을 복구하여 전열을 재정비한 후 적의 마을을 초토화하는 임무이다
구출	특정 인물을 찾아내어 치료한 후 무사히 구출하는 임무이다. 이러한 임무는 유니트의 추가생산이 불가능하기 때문에 주의를 기울여야 한다
암살	특정 인물을 찾아내어 암살하고 그의 동료들도 모두 없앤다. 역시 유니트의 추가생산이 불가능하다
배신자	동족끼리의 싸움으로서 배신자들을 찾아없애고 그들의 마을도 응징 모두 파괴한다
적의 사령부파괴	마지막 판의 임무로서 적의 사령부 역할을 하는 시설을 파괴한다

임무실패

유니트에 대해서

(1) 인간 종족

농민 (PERSANT)	금이나 목재 등의 기초자원을 채취하고 시설물을 건설, 수리하는 일을 한다. 전투능력은 없으며 방어력이 매우 빈약하다. 제조에는 400단위의 금이 필요하다
보병 (FOOTMAN)	적 유니트와 근접해서 칼로 전투를 수행하며 방어력은 중간 정도이다. 제조에는 450단위의 금이 필요하다
궁수 (ARCHER)	원거리에서 적에게 화살을 발사하는 유니트로서 공격력과 방어력이 빈약한 편이다. 개별적인 유니트 능력은 떨어지지만 여러 명의 궁수를 밀집대형으로 모아서 방어를 한다 면 그 위력은 대단하다. 궁수는 원거리에서 근거리까지의 다양한 전투범위를 확보하는 유일한 유니트이다. 제조에는 450단위의 금과 50단위의 목재가 필요하다
기사 (KNIGHT)	보병보다 강한 전투력과 방어력을 보유하며 뛰어난 기동성을 발휘한다. 근접 전투만을 행할 수 있으며 제조에 800단위의 금이 필요하다
투석기 (CATAPULT)	막사에서 제조되는 모든 유니트 중에서 최강의 공격력과 최장의 사정거리를 가지고 있다. 최고 4단위의 적 유니트를 한번에 박살낼 수 있다. 하지만 근접전에서는 무력하기 때문에 보병이나 기사, 궁수 등의 호위가 필요하다. 제조에는 900단위의 금과 400단위의 목재가 필요하다
성직자 (CLERIC)	인간의 성직자는 멀리보기, 불공격, 투명마법, 치료마법 등을 구사할 수 있다. 방어력이나 공격력은 매우

	낮지만 전투로 상처입은 아군 유니트를 치료하는데는 큰 힘을 발휘한다. 단,마법의 사용은 어느 정도 MP의 소모를 가져오므로 아껴서 사용해야 한다. 제조에는 700단위의 금이 필요하다
마법사 (CONJURER)	인간의 마법사는 불공격, 전갈 소환, 물의 정령 소환, 불바다 공격 등을 행할 수 있다. 단 불바다 공격을 행할 때는 부근 지역에 불똥이 튀기 때문에 아군 유니트를 대피시켜야 한다. 제조에는 900단위의 금이 필요하다

(2) 오크 종족

농부(PEON)	인간의 경우와 동일하지만 교회 대신 사원을,마굿간 대신에 우리를 건설한다
보병 (GRUNT)	인간의 경우와 동일하지만, 도끼를 사용하기 때문에 약간 강하다
창병 (SPEARMAN)	인간의 경우와 동일하다
기병 (RAIDER)	인간의 기사는 말을 타고 있는데 반해, 오크의 기병은 늑대를 타는 것이 특징이며 그 이외에는 인간의 경우와 같다
투석기 (CATAPULT)	인간의 경우와 동일하다
성직자 (NECROLYTE)	인간의 경우와 동일하지만, 오크의 성직자는 투명마법과 치료마법 대신에 환생 마법과 방어마법을 행할 수 있다. 환생 마법이란 죽은 자를 일정시간 살려내는 마법이고, 방어마법은 특정 유니트의 방어력을 최대치로 높여서 전투중에도 상처를 입지 않도록 하는 마법이다
마법사 (WARLOCK)	인간의 경우와 동일하다

(3) 몬스터 유니트

몬스터 유니트는 마법사에 의해 소환된 것이거나 자연상태에 존재하는 것이다. 자연상태에 존재하는 유니트는 대여섯명의 궁수가 집중사격하면 격퇴할 수 있다.

거미(SPIDER)	인간 마법사에 의해 소환되며, 최고 4마리까지 소환할 수 있다. 공격력과 방어력은 약하지만 뭉쳐다니며 적을 혼란 시킬 수도 있다
전갈 (SCORPION)	오크 마법사에 의해 소환되며 자세한 사항은 거미와 같다
물의 정령	인간 마법사에 의해 소환되며 물의 정령 하나를 소환하는 데 마법사 한사람의 모든 MP가 소요된다. 개별 공격력이나 방어력도 상당히 강하다. 악마 다음으로 강한 몬스터 유니트이다
악마(DEMON)	오크 마법사에 의해 소환되며 물의 정령보다 강하다. 악마의 공격력은 최고를 자랑하며 그 위력은 완벽하게 업그레이된 유니트를 한방에 박살낼 정도이다

시설에 대해서

마을 청사 (TOWN HALL)	농부 유니트를 양성하거나, 도로나 담장을 만드는 가장 중요한 시설이다
농장(FARM)	식량을 생산하는 곳이다. 농장이 많아야 제한없이 유니트를 생산할 수 있다. 유니트의 수가 농장에서 생산되는 식량의 단 위보다 적어야 한다
막사 (BARRACK)	전투 유니트를 양성한다. 기본적으로 보병만을 양성할 수 있지만 첨단 시설들이 들어서면 다른 유니트를 생산할 수 있다.
제재소	궁수의 양성을 가능하게 해주는 시설물로서 직접 궁수를 양성 하지는 않지만 활을 개량해서 파괴력을 증가시킨다
대장간	투석기의 제조를 가능하게 해주는 시설물이며 무기나 방패를 업그레이드한다
마굿간 (STABLE)	기사의 양성을 가능하게 해주는 시설물
우리	기병의 양성을 가능하게 해주는 시설물
탑(TOWER)	마법사를 양성하는 시설로서 마법을 연구해서 마법사가 사용 가능한 마법의 수를 늘릴 수도 있다
사원	성직자를 양성하는 시설로서 마법을 연구하여 성직자가 사용 가능한 마법의 수를 늘릴 수도 있다

전투회면

게임을 위한 팁

1.
게임의 진행을 원활하게 하기 위해서는 상처입은 유니트를 회복시킬 수 있는 인간을 선택하는 것이 좋다. 특히 유니트의 생산이 불가능한 몇몇의 임무에서는 성직자가 따라다니면서 전투중에 손상된 체력을 회복시켜준다.

2.
유니트의 생산이 불가능한 임무는 일단 모든 궁수를 일렬 횡대로 세운 다음 선발대로 한명 정도의 기사를 앞으로 보낸다. 조금씩 앞으로 전진하다가 적이 나오면 재빨리 궁수나 창병들이 있는 곳까지 후퇴한다. 뒤따라온 적은 궁수나 창병들의 저격을 받게되는데, 웬만한 유니트라면 4~5명의 궁수나 창병의 일제공격으로 한번에 격파할 수 있다.

3.
마을이나 아군 유니트의 방어에는 궁수나 창병이 최적이다. 원거리에서 근거리까지의 적을 모두 공격할 수 있기 때문이다. 단 최소한 5명 이상을 중요한 길목을 가로막도록 배치하는 것이 좋다. 인간이라면 뒤에 성직자를 배치하여 전투중에 손

상된 체력을 보충해 주는 것이 좋다. 초반에는 제재소에서 궁수의 업그레이드에 주력하고, 나중에 대장간이 나오면 방어력을 업그레이드하면 최강의 궁수나 창병을 양성할 수 있다.

4.

투석기가 나오는 임무부터는 아군 유니트를 전진배치하지 않는 것이 좋다.

5.

한꺼번에 여러 유니트에 명령을 내리려면 Shift키를 누른 상태에서 4개의 유니트를 차례로 클릭하면 집단이 만들어지고, 한번의 명령으로 최고 4명의 집단에 지시할 수 있다.

6.

후반부에 가서 마법사로 정령이나 악마를 소환할 수 있게 되면 성직자를 몇명 만들어서 멀리보기로 적의 마을을 찾아야 한다.

지도 공개

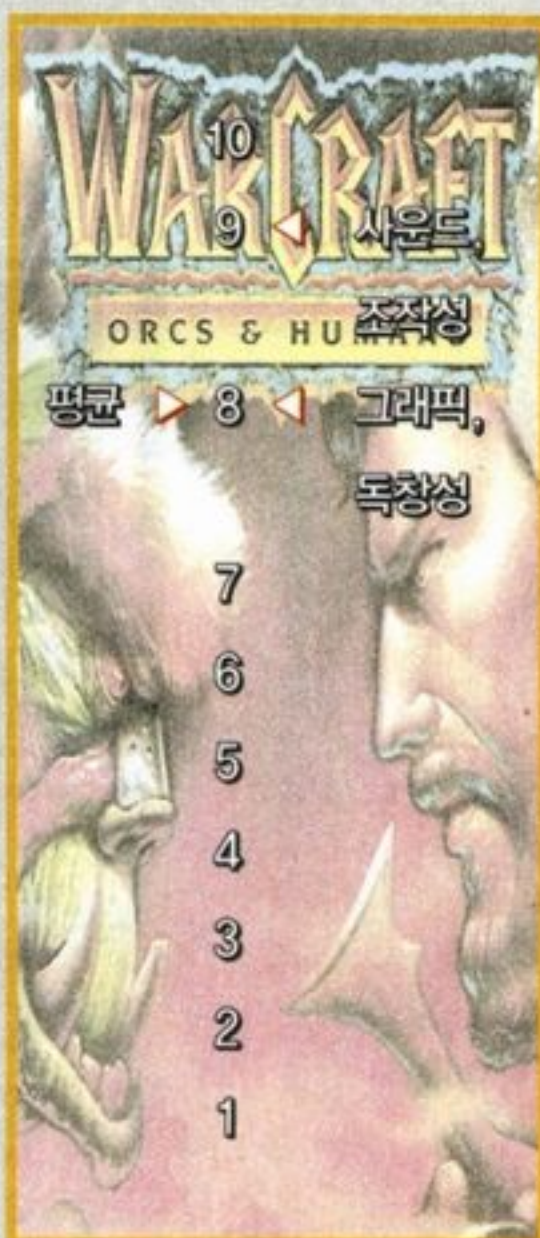
인간을 선택했을 때

(연두색: 인간마을, 붉은색: 오크마을, 회색: 금광)

오크를 선택했을 때

(연두색: 인간마을, 붉은색: 오크마을, 회색: 금광)

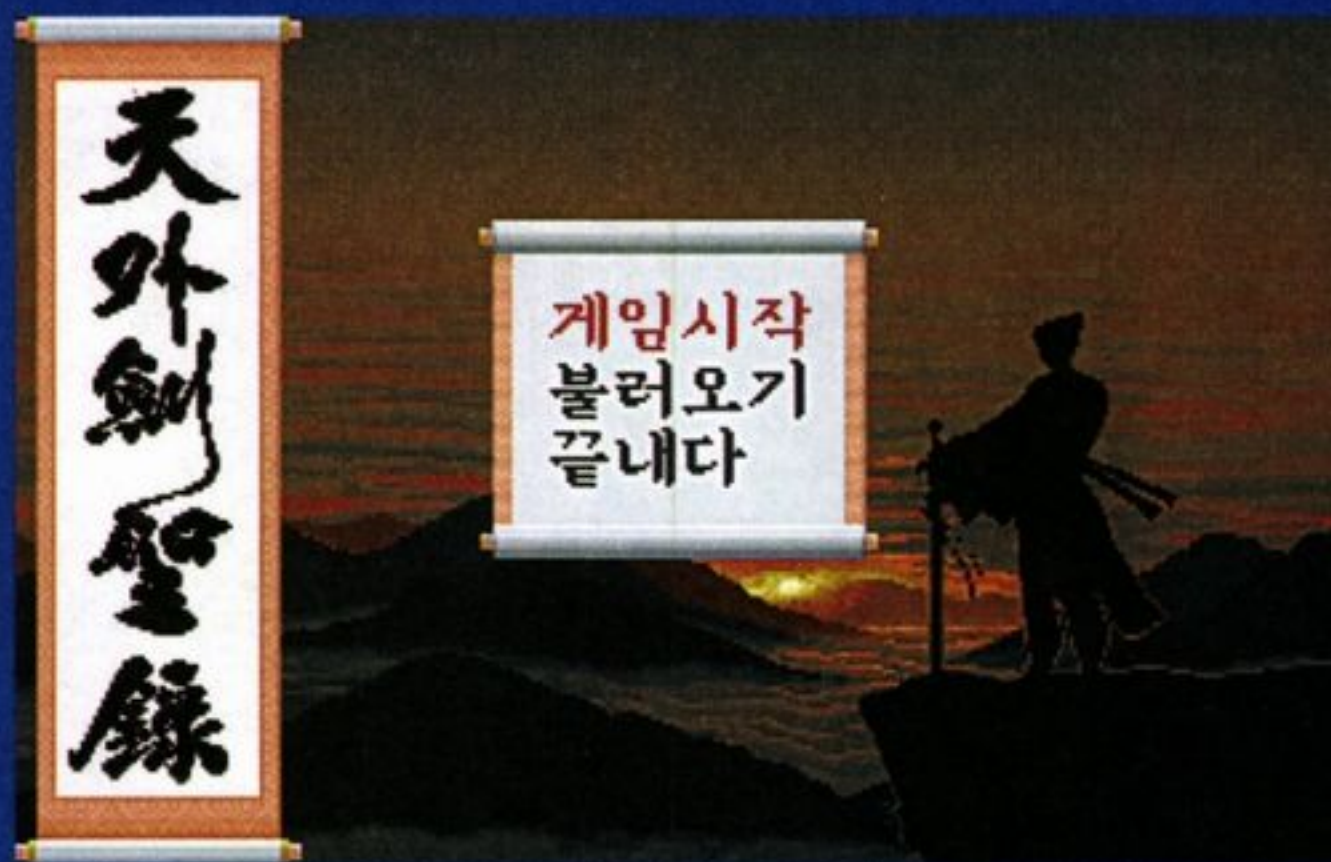
챔프최종분석

〔듄2〕를 하는 기분을 느끼면서 게임을 접했지만 게임에 접어들면서부터는 느낌이 달라지기 시작했다. 독특한 인터페이스에 스토리의 보강, 조작의 용이성이 무척 마음에 들었다.

분석을 마치고

필자가 이 게임을 접하기 전에 〔듄2〕의 아류작이라는 소문을 자주 접하곤 했다. 그러나 이 게임을 단순히 〔듄2〕의 아류작이라고 평가하는 것은 무리인 듯 싶다. 게이머를 위한 간편한 인터페이스의 채택, 재미있는 음향효과 등이 게임을 더욱 돋보이게 만들어준다.

엔딩화면

천외검성록

■ 제작사 : 다이나스티
■ 장 르 : 롤플레잉
■ 시스템 요구 사항 : IBM PC 286 이상 기종/메모리: 570KB 이상
그래픽 카드: VGA
사운드 카드: 사운드 블라스터 호환기종
입력 도구: 키보드, 조이스틱, 마우스 지원
■ 발매일 : 95/5월 발매
■ 가 격 : 29,000원
■ 문의처 : SKC소프트랜드(080-023-6161)

프롤로그

양승무라는 한 협객이 여행을 하는 줄거리를 가진 이 게임은 제작자특유의 많은 기법을 볼 수 있다.

가장 큰 특징으로 메모리에 모든 자료를 업하고 게임을 하기 때문에 속도가 빠르다. 예전에 큰 인기를 모았던 이스 시리즈를 보는 기분을 연상시킨다. 대만 특유의 게임으로 조작이 되지 않는다. 그래서 순수기술로만 클리어할 수 있다.

평덕진 마을로 간다

혈음교의 음모

평덕진 마을.그 마을에 사악한 혈음교의 손길이 뻗쳐 마을 사람들을 납치해 간다. 이에 화산파 검술을 익힌 양승무는 이 사건에 뛰어든다. 하지만 마을 사람은 모두 겁에 질려 도와주지를 않는다. 그러나 오직 대장간 아저씨와 객전 주인이 양승무를 도와 준다.

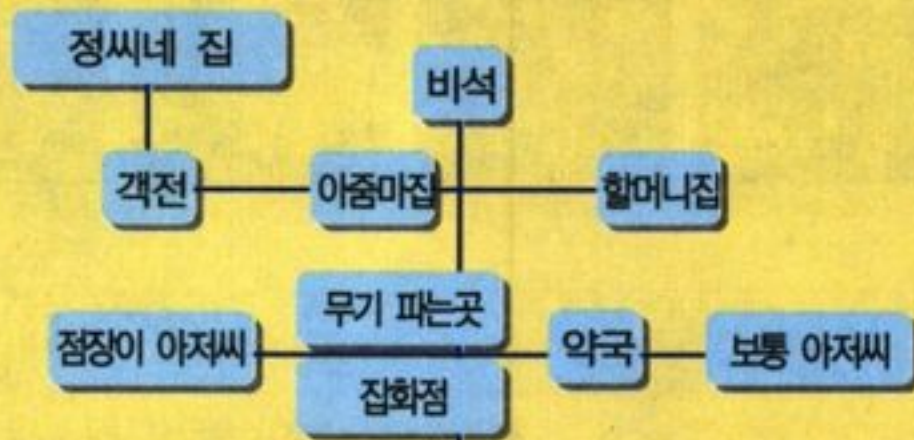
양승무는 잠을 자기 위해 여관에 가나 정가 도령이 거부를 한다. 하지만 밤에 몰래 카운터 아저씨와 얘기를 잘하면 2층으로 올라갈 수 있다. 하룻밤을 자고 다음날 오후 정가 도령이 막 화를 낸다. 정가 도령을 잘 살펴보면 그는 곧 괴물 〔라귀〕로 변한다. 그 괴물은 그냥 무턱대고 공격하면 안되고 특수 공격인 양검어검 검법을 써야한다. 괴물을 살펴보면 열쇠가 있는데 집어서 정가 도령 뒷집 비밀문으로 간다. 여기에 들어가면 많은 괴물을 만난다. 이 괴물들을 물리치고 벽에 붙은 기계 장치를 작동시키면 오른쪽밀의 문이 열린다. 여기에서 양승무는 역태극도와 옥석을 구하고 여관밖으로 나온다.

라귀와의 한판승부

혈음교를 찾는다

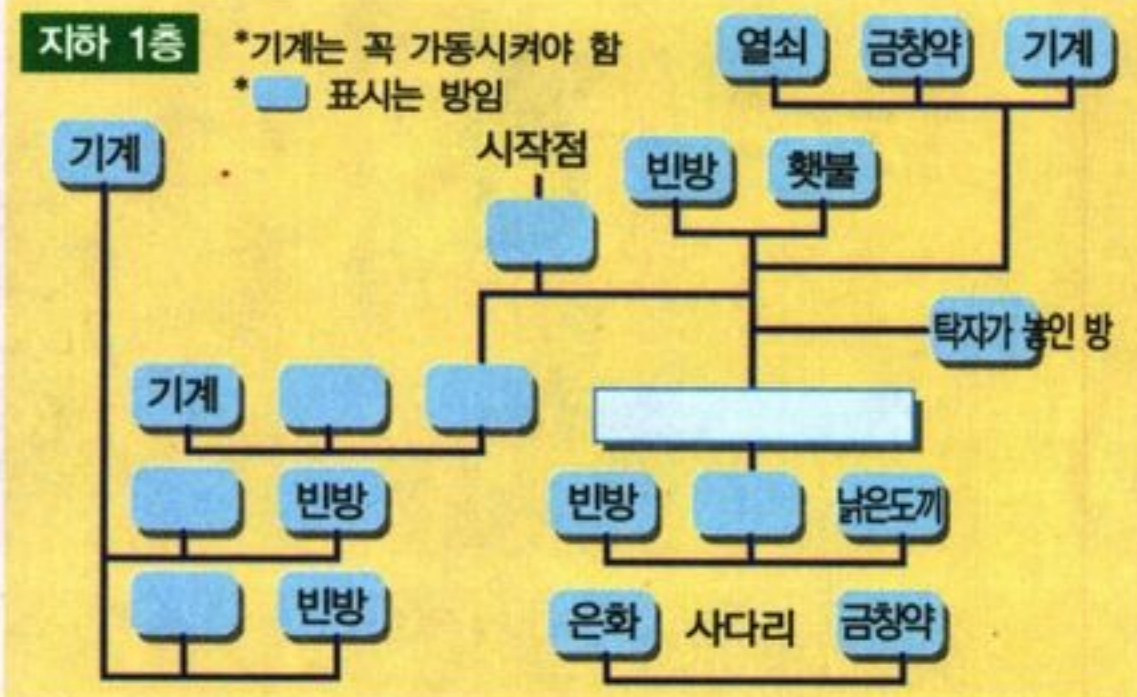
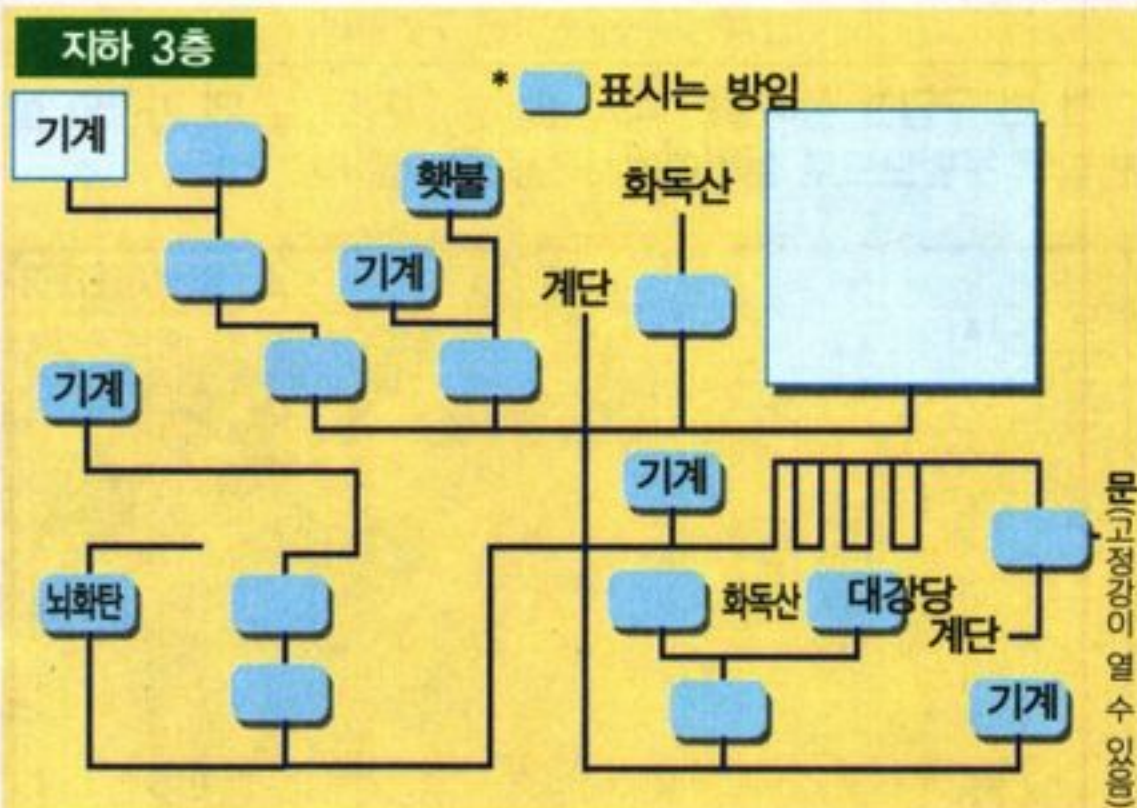
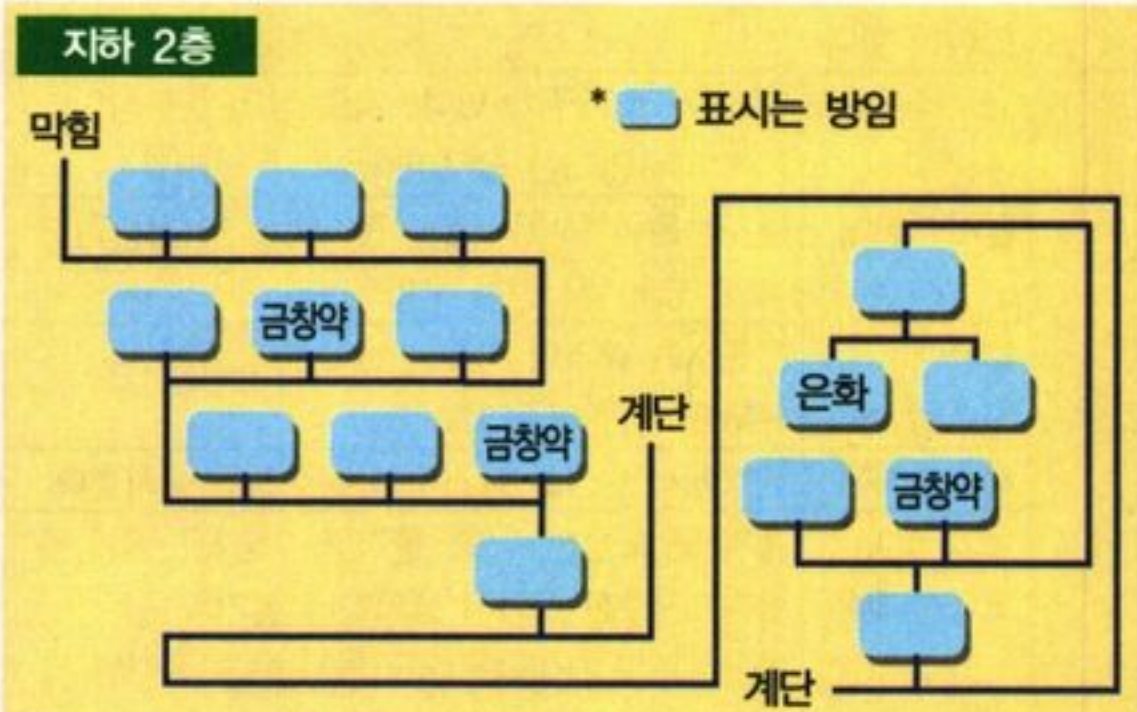
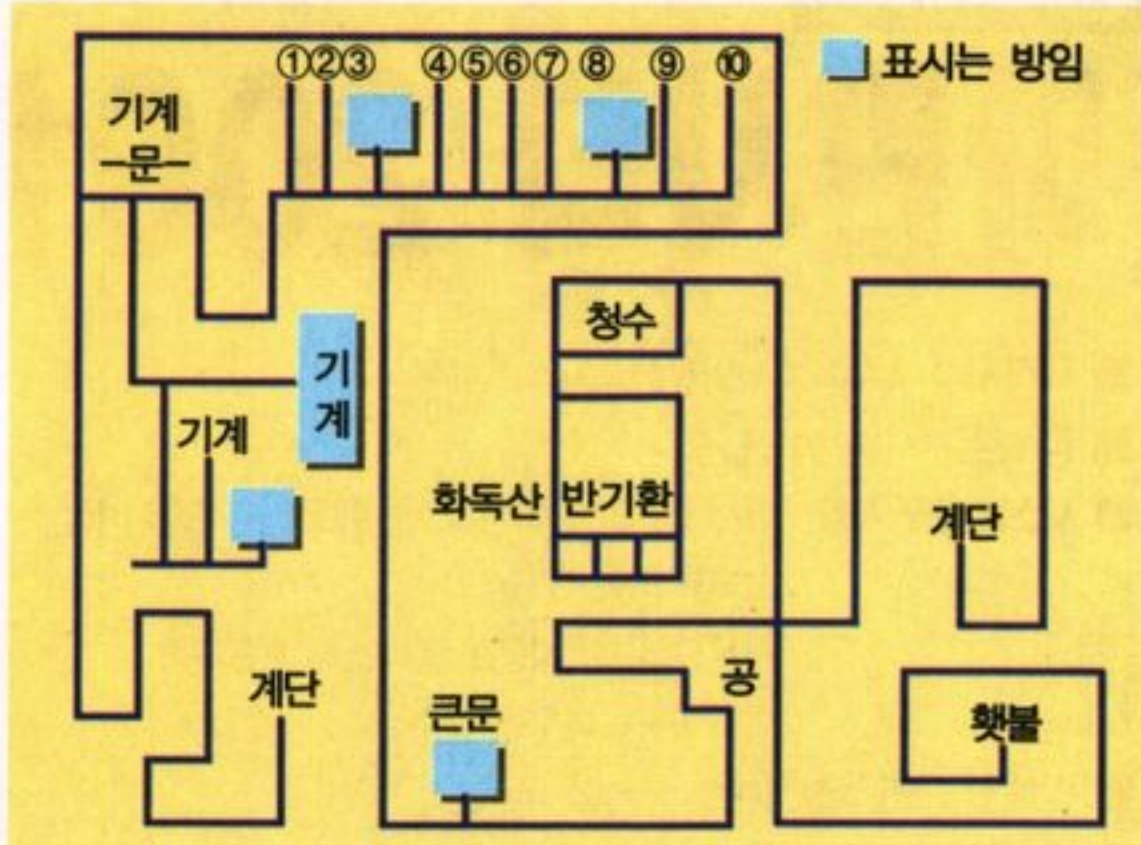
여관에서 하루를 쉬고 카운터 아저씨와 이야기 한다. 그러면 정가 도령을 죽인 게 고의가 아니고 괴물이었음을 증명하는 편지를 써준다. 이 편지를 가지고 객전 위에 있는 정씨네로 찾아간다. 정가 도령의 엄마는 슬퍼서 막 양승무를 나무라지만 자초지종 얘기를 하면 수긍한다. 이제 옆의 약국으로 가 대화를 나누면 나무꾼이 납치되었다고 한다. 여러집을 다니며 자문을 구하지만 아무도 가르쳐주지 않는다. 할머니집으로 가면 파사옥석을 받는데 후에 쓸 일이 있으니 잘 보관하고 진풀수풀로 향한다.

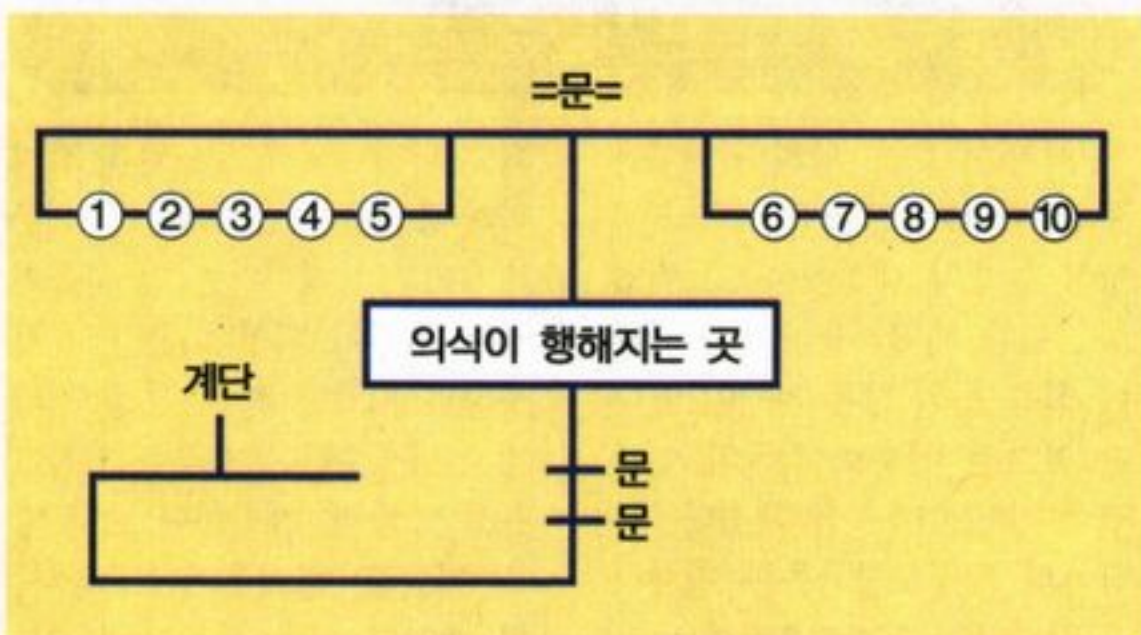
진풀수풀의 괴물

마을의 약도

정씨네 집
비석
객전
아줌마집
할머니집
무기 파는곳
점장이 아저씨
약국
보통 아저씨
잡화점
시작점(진풀수풀로 갈 수 있음)

처음 시작 화면에서 밑의 진풀수풀로 간다. 진풀수풀에서 헤매다 괴물과 몇차례 싸우다 보면 철물점 아저씨를 만나는데 그 아저씨는 절이 수상하니 절로 가보라고 한다.

혈음교의 본거지로...

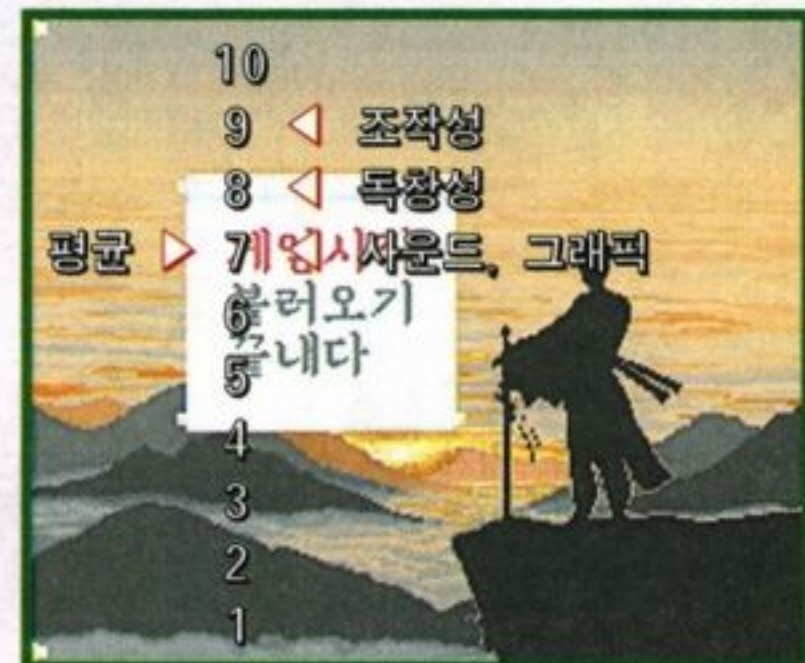
진풀수풀로 다시 가면 혈음교 일당 3명이 길을 막고 싸움을 건다. 적들도 상당히 강하니 주의하자. 다 싸우고 난후 서쪽에 있는 절로 가보면 레버가 있는데 왼쪽으로 한번 오른쪽으로 두번 돌리면 열린다. 여기서부터 혈음교의 본거지이다. 무수한 유귀, 강시, 주마수 괴물들과 싸워야한다.

지도를 보고 사다리까지 가야한다. 아이템은 필요한 것이니 꼭 챙기고사다리를 타고 내려가면 지하2층이다.

기계있는 곳에서 벽을 밀면 윗방 비밀문이 열린다. 비밀문안의 기계를 밀어 전기망을 제거한다. 아이템을 모두 습득하고 기계를 가동시켰으면 꼬불꼬불한 길로 간다. 이때 윗층의 미닫이문 감옥실에 가보면 나무꾼이 갇혀 있는데 구하면 문을 열어준다. 그러면 밑의 층계로 다시 내려갈 수 있다.

아이템의 위치			
① 호산단	④ 소뢰부	⑦ 공	⑩ 공
② 공	⑤ 공	⑧ 뇌화탄	
③ 은화	⑥ 구화옥로	⑨ 열법부	

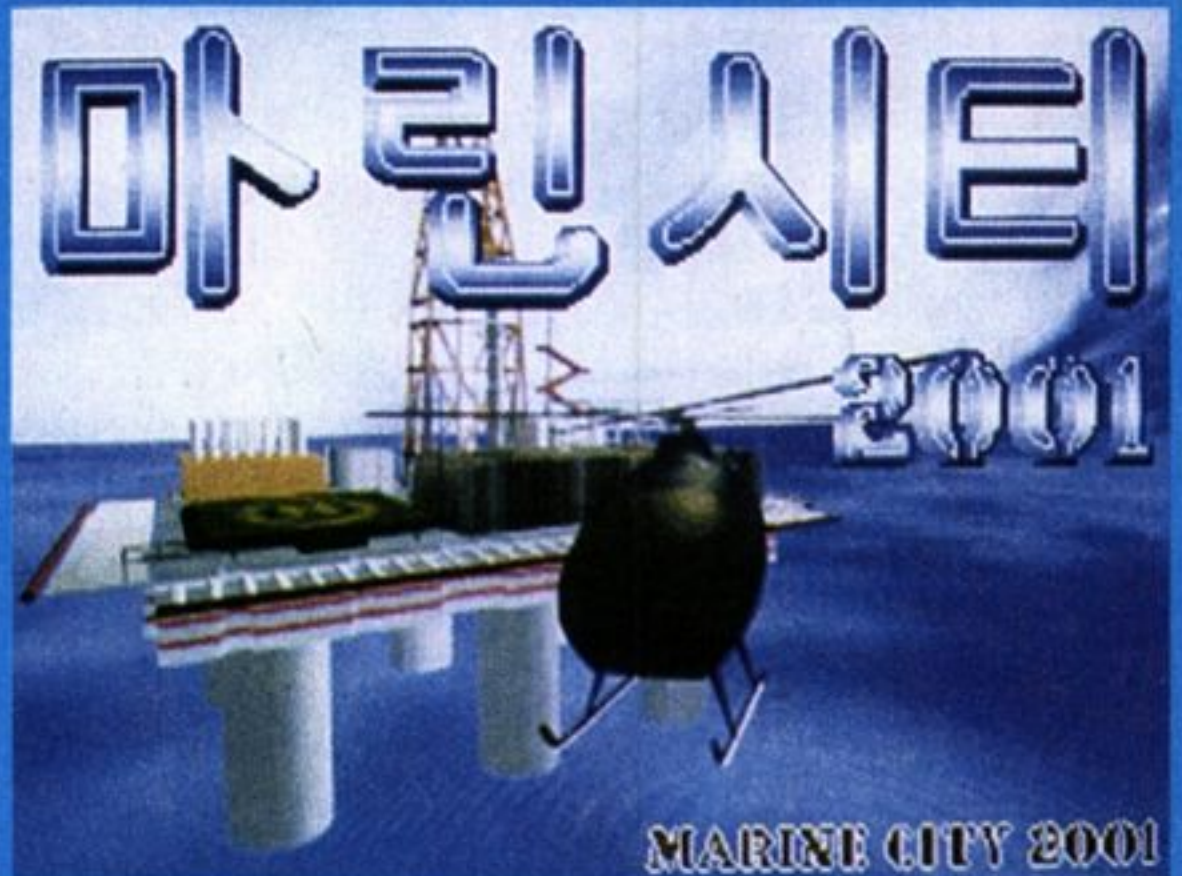
=문=
①-②-③-④-⑤ ⑥-⑦-⑧-⑨-⑩
의식이 행해지는 곳
계단
문
문

아이템의 위치			
① 화독산	④ 정강도끼	⑦ 초원부	⑩ 성신향
② 금사갑	⑤ 개산도끼	⑧ 은화	
③ 연피갑	⑥ 풍부행	⑨ 동인갑	

의식이 행해지는 곳으로 가면 3명의 혈음교도들이 지키고 있는데 이 때 할머니에게서 받은 파사옥석을 쓰면 된다. 이들을 물리치고 나면 잡혔던 마을사람들이 풀려나고 다시 마을에는 평화가 찾아온다. 평덕진의 영웅 양승무는 정의를 위해 다시 딴 곳으로 떠난다.

마을에 평화가…

챔프최종분석

그래픽이 320×200 모드에 256 칼라인데 반해 색배합을 굉장히 잘했기에600×800해상도처럼 느껴진다.아쉬운 것은 압축기법을 사용했기 때문에 인스톨이 오래 걸린다.

마린시티 2001

■ **제작사** : 홍욱과기사업유한공사
■ **장 르** : 시뮬레이션
■ **시스템 요구 사항** : IBM PC 386 이상 기종/메모리: 4MB 이상
그래픽 카드: VGA
사운드 카드: 사운드 블라스터 호환기종
입력 도구: 마우스 필수
■ **발매일** : 95/4월 발매
■ **가 격** : 29,000원
■ **문의처** : SBK(02-716-5511)

프롤로그

서기 2001년, 남지나 해역은 주변 각국의 영해권 주장으로 항상 논쟁의 대상이 되고 있었다. 또한 과학자들의 남지나해에 석유 등의 많은 자원이 있다는 보고서 이후로 각국의 영해권 주장은 더욱 치열해졌다. 동남아의 개발도상국들은 경제력을 보다 활성화시킴으로써 날로 증가하는 석유의 필요성에 의해 남지나의 개발에 전력한다.

남지나해 각국은 일반 상인들과 공동으로 유전을 개발하게 되고 남지나해의 주도권을 잡기 위해 총력을 기울인다.

이제부터 게이머는 한 석유회사의 사장이 되어 다른 석유회사들과 치열한 생존 경쟁을 하게 된다. 주어진 자금을 가지고 유전 탐사 및 개발하여 보다 많은 자금을 벌여들여야만한다. 이 게임의 최종 목표는 벌어들인 자금으로 석유화학공업에 투자하여 아시아 최대의 석유공업도시를 만드는 것이다.

패스워드 입력회면

문제 해결의 열쇠

1. 설비과정

설비	유전 탐사 및 개발에 있어서 우선적으로 설비가 갖춰져 있어야 한다	
	항구 임대	총 12개의 항구가 있다. 지도 상의 붉은점이 게이머가 임대한 항구이다
	탐사선매매	탐사선은 석유 가스층을 탐사하는 역할을 한다 총20 척의 탐사선을 구입할 수 있다
	컴퓨터 시스템 매매	컴퓨터는 해역의 지질을 분석한다. 유정의 유무를 확인 해준다
	시추선매매	해역에서 유정을 발견하면 시추선을 설치한다
	헬기 및 보급선매매	헬기 및 보급선은 보급물자를 수송하는 역할을 한다. 시추선 작업시 필요하다. 헬기의 보급선과의 차이점은 보급물자 수송을 다른 시추선에 수행할 수 없다. 자금이 여의치 않다면 우선 헬기를 구입한다

*** 한 번 구입한 설비들은 다시 팔 수 있지만 살 때 가격의 절반밖에 못받으므로 설비매매시 신중을 기한다.**

유전 탐사 및 생산 플랫홈 설치

2. 채유: 석유를 채취하기까지의 과정이다

1. 탐사선 임무 부여

먼저 지도에서 탐사할 해역을 선택했다면 탐사선을 파견한다. 항구에 정박 중인 탐사선 이외의 임무 수행 중이거나 항구로 귀환 중인 탐사선은 임무를 부여할 수 없다. 탐사할 지역의 설정은 임대한 항구에서 너무 떨어져 있지 않은 지역으로 설정한다. 본 게임은 시간과도 밀접한 관련이 있으므로 빨리해야 한다. 탐사할 구역을 정하면 정해진 구역은 하늘색으로 변하며 탐사를 마치게 되면 파랑색으로 변한다. 탐사선 한 척으로 20개까지의 구역을 탐사할 수 있다. 탐사를 마쳤다면 바로 컴퓨터 시스템 분석에 들어간다.

2. 컴퓨터 시스템 분석

마우스로 파랑색으로 변한 구역을 클릭한다. 구역이 검은색으로 변하면 석유가 없다는 분석이고, 오렌지색으로 변하면 부근 구역에 석유가 있다는 분석이고, 붉은색으로 변하면 석유가 있다는 분석이다. 석유가 있다는 분석이 나왔다면 바로 해역등기를 하고 시추선을 설치한다.

*** 유정을 빨리 찾는 법: 지도에서 임의의 해역을 선택한 후 선택한 해역을 중심을 위주로 집중 탐사하는 것이 도움이 된다.**

3. 해역등기

석유가 있는 해역을 찾았다고 해서 바로 채유할 수 있는 것은 아니다. 주어진 해역을 등기해야 채유권을 가질 수 있다. 등기를 마치면 주어진 해역에 [R] 자가 나타난다. 만약 다른 해역을 잘못 등기했을 때는 해역등기 취소를 한다.

어여뻔 여비서가 게이머를 위해 조언을 한다

4. 시추선 설치 및 작업

시추선 설치 및 이동	석유가 있는 해역을 찾아내고 등기까지 마쳤다면 시추선을 설치한다
시추선 사고	분사 누수 막힘처리 시추공 분실 시추공 파열 지상 설비 고장 시추관 상승
시추선 보급	보급선과 헬기를 이용할 수 있다. 보급선은 게이머가 지정한 시추선에 순서대로 보급한다 헬기는 한 척의 시추선에만 보급할 수 있다
실험	시추선이 석유층을 뚫고 나가는 작업을 계속 하다보면 2500M ~4000M 지점에서 가스가 배출된다. 시추선에 불이 붙으면 시추선을 이동시킨 후 생산플랫홈을 설치한다
생산플랫홈 설치	생산플랫홈을 설치하면서부터 게이머는 채유를 시작 할 수 있으며 게이머의 자금은 시간이 흐를수록 증가한다

재무		
	은행대출	권장하고 싶지 않은 명령어이다. 화면에는 원금과 이자를 합한 금액상환일자가 나온다
	채유권 매입 및 양도	자금에 여유가 있다면 매입하는 것이 좋다 상대 회사의 채유권을 매입한다면 탐사시의 자금 낭비를 줄일 수 있을 뿐만 아니라 게이머의 석유 생산 능력을 높일 수 있다
	석유공업투자	본 게임의 클리어로 향하는 명령어이다. 본 게임의 승패가 석유공업 완성도의 100% 달성에 있는 만큼 신중하게 투자하여야 한다. 화면 양쪽 하단의 삼각형 아이콘 을 클릭하면 경쟁 회사와 게이머 회사의 석유공업 완성도를 볼 수 있다. 화면 하단에 나타나는 별의 수가 5개에 먼저 도달하는 쪽이 승리한다

분석을 마치고나서

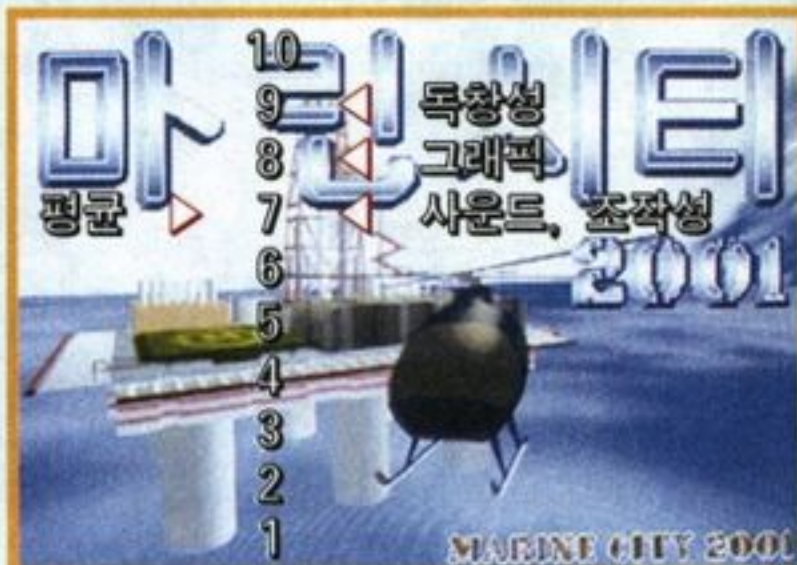
국내 최초의 해양 유전 탐사 시뮬레이션임을 표방하는 본 게임의 가장 큰 매력은 교육적인 효과다.

게이머는 게임을 즐기면서 석유가 어떻게 하여 우리 손에까지 도달하는지를 잘 알 수 있게 될 것이며 더불어 석유 한 방울 나지 않는 우리나라에 대해서도 다시 한 번 생각해 보는 기회를 가질 수 있다.

본 게임의 가장 큰 어려움은 유정을 찾아내기가 너무 어렵다. 인내심있는 게이머만이 우리나라를 석유 부국으로 만들어줄 수 있을 것이다.

석유공업 개발 현황

챔프최종분석

딱 한마디로 표현한다면 특이한 탐사 시뮬레이션이다. 그래픽도 만화같이 귀엽고 좋았다. 그러나 사운드나 효과음이 뒷받침을 해주지는 못하는 것같다.

최후의 바디 블로우

■ **제작사** : 팀17
■ **장 르** : 액션
■ **시스템 요구 사항** : IBM PC 386 이상 기종/ 메모리: 4MB 이상
그래픽 카드: VGA
사운드 카드: 사운드 블라스터 호환기종
입력 도구: 키보드, 조이스틱 지원
■ **발매일** : 95/4월 발매
■ **가 격** : 33,000원
■ **문의처** : LG소프트웨어(02-767-0615)

게임의 소개

전에 결코 본 적이 없는 목숨을 건 위험한 격투에 대비하라!

거리뿐만 아니라 부두, 정글, 우주 외곽지대 등 다양한 장소에서 치열한 격투를 준비하라!

당신의 목숨을 건 최후의 격투를 준비하라! 이것이 바로 〔최후의 바디 블로우(Ultimate Body Blow)〕다.

빨간 X 표시가 있는 칸에는 과연 어떤 인물이 있을까?

게임 옵션

메인메뉴 화면

1인용 게임(One Player)	20개의 등장 인물 중에서 원하는 인물을 지정 할 수 있다. 최후의 은하영웅전사가 되기 위해서 남아 있는 22명의 등장인물과 격투를 벌여야 한다. 게이머는 비밀에 감추어져 있는 22번째 등장인물을 경계해야 한다. 그는 오로지 게이머가 이미 마스터한 다른 21명의 인물을 적으로써 이용한다
2인용 게임(Two Player)	다른 상대방을 게이머를 지정하여 격투를 벌일 수 있다
토너먼트(Tournament)	8명 이상의 격투가를 대상으로 지정하여 격투를 벌일 수 있다
라운드(Round)	사용자는 자신의 격투를 서든데스 방식(Sudden Death : 한 번에 먼저 공격한 사람이 승리하는 방식), 한판 경기 방식 (단일 경기방식) 또는 3판 2승제 경기 방식으로 지정 할 수 있다
자비(Mercy)	자비메뉴를 켜두면, 컴퓨터 상대방은 쓰러진 이후에 일어서기 위한 여유를 갖게 된다
기술(Skill)	레벨의 난이도를 선택할 수 있다
터보(Turbo)	게임속도의 빠르기를 조절할 수 있다

인물 신상명세서 및 기술

대니(Danny)	힘 : 우수 속도 : 중간 미국 보스톤 출신. 애칭으로 댄이라고 불리운다. 댄은 거리의 제왕이 되겠다는 목표를 가진 채 고온의 태양밑에서 자 라났다
필살기	에너지 볼트: 액션키 (에너지 게이지가 다 찰 때까지) 플라잉 킥 : ↖ + 액션키 플라잉 펀치: ↗ + 액션키

댄의 에너지 볼트!!

닉(Nik)	힘 : 우수 속도 : 중간 미국 보스턴 출신. 닉은 댄과 마찬가지로 내부의 에너지를 완전하게 이용하는 법을 배웠다
필살기	댄과 같다

닉의 공중 돌려차기

닉의 플라잉 펀치!

주니어	힘 : 우수 속도 : 약간 빠름 영국 런던 출신. 주니어의 암살자적 본능이, 자신이 애착을 가지고 있는 스포츠인 권투로부터 스스로 파멸하게 만들어 버렸다
필살기	분노의 주먹: 액션키 아이론 어퍼컷: ↗ + 액션키 브리트스: ↖ + 액션키

주니어의 장풍(?) 공격

로래이	힘 : 적당 속도 : 약간 빠름 중국 사오린 출신. 자신이 고대 사오린의 만크라고 믿고 있다. 그의 임무는 전 세계를 변화시키는 것이라 믿고 있다
필살기	부다 화이어: 액션키 스피닝 킥: ↖ + 액션키

로래이의 부다 화이어!!

공중에 누워 있는 로래이?

로래이의 파워 발차기

여자를 무지막지하게 공격하는 로래이

코삭	힘 : 무시무시함 속도 : 느림
필살기	프리러 킬러: 액션키 슬레딧지 해머: ↗ + 액션키 어스 어택 : ↖ + 액션키

땅속에서 솟아오르는 코삭

더그(Dug)	힘 : 우수 속도 : 약간 빠름
	미국 라스베가스 출신. 술과 노름에 자신의 모든 것을 바친다
필살기	트레머: 액션키 배터링 램: ↗ + 액션키 해머 후크: ↖ + 액션키

손이 아프지 않을까?

엄청난 몸무게를 이용한 공격!

마이크	힘 : 적당 속도 : 약간 빠름
필살기	토네이도: 액션키 회오리 펀치: ↗ + 액션키 회오리 킥 : ↖ + 액션키

잇-유	힘 : 적당 속도 : 무시무시함
	중국 북경 출신. 그는 자신이 원하는 모든 것을 위해 싸우며 성장해왔다
필살기	스피드 돌격: 액션키 스피드 펀치: ↗ + 액션키 슈퍼 립 : ↖ + 액션키

마이크의 회오리 공격

빠른 스피드의 잇유

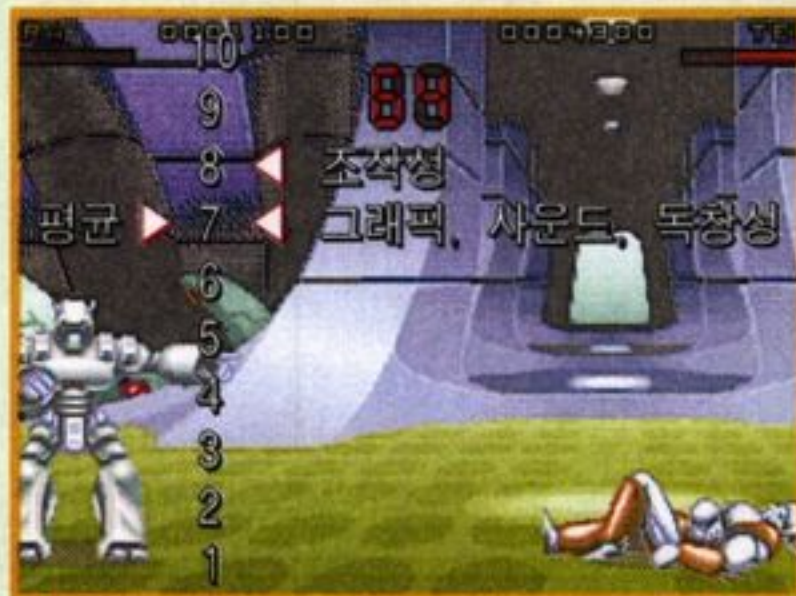
마리아	힘 : 약함 속도 : 빠름
	스페인 바르셀로나 출신. 그녀의 목표는 전세계를 지배하는 것이며 남성보다 여성이 높게 평가받도록 개선하는데에 있다
필살기	프래임 퓨리: 액션키 브레이크: ↖ + 액션키

닌자(Ninja)	힘 : 우수 속도 : 중간
	일본 도쿄 출신. 그는 자신의 모든 생애를 사무라이의 정신을 연마하는데 소비했다. 닌자는 사무라이의 칼과 자신을 보이지 않게 만드는 능력을 가지고 격투의 흥분을즐겼다
필살기	투명: 액션키 스워드 어택: ↗ + 액션키 데스 롤: ↖ + 액션키

마리아의 회전 어택

마리아의 날라차기

챔프최종분석

기존의 격투액션 게임에서 나온는 인물이 배로 나오기 때문에 다양한 캐릭터를 선택할 수 있어서 지루한 감이 없었다. 다만 한가지 필살기가 조금 다양했으면 한다.

드래곤 로어

■ **제작사** : 마인드스케이프
■ **장 르** : 롤플레잉
■ **시스템 요구 사항** : IBM PC 386 이상 기종/메모리: 4MB 이상
그래픽 카드: VGA, SVGA지원
사운드 카드: 사운드 블라스터 호환기종
입력 도구: 마우스 필수
■ **발매일** : 95/4월 발매
■ **가 격** : 44,000원
■ **문의처** : 삼보세운판매(02-703-0334)

프롤로그

국내에서 드래곤 로어는 그렇게 알려지지 않았으나 외국에서는 그 우수성을 주목받았고 많은 유저들의 사랑을 받았다. 이 게임의 스토리는 꼭 우리나라 70년대 무협물을 보는 분위기를 느낀다.

아버지인 악셀 폰 발렌롯은 동맹군의 위대한 용사이다. 그는 아더스의 명령을 받고 사람들을 데리고 계곡으로 옮겨서 아내를 얻고 성을 지었다. 그는 다른 곳의 정치와 무관하게 행동하려 했고 또한 명령에 의심을 품고 수행하지 않았다. 하겐 폰 다이아코노는 그런 악셀에게 여러 번 시합초청을 했다. 하지만 악셀은 하겐의 음모를 알고 있기에 정중히 사과, 은퇴를 했다. 그럼에도 불구하고 그는 알 수 없는 상황 속에서 죽어간 것이다. 그때 악셀의 아들은 어린애였다. 악셀은 위험을 인지하고 그의 시종을 시켜 아기를 한적한 시골로 데려가게 했다. 그 후 그 아기는 성장하고, 그가 18세가 되었을 무렵 그는 자신의 운명과 권리를 찾기 위한 모험을 나서게 된다. 그 아기가 바로 게이머 당신이다.

아이템을 본다

게임을 하기에 앞서

게임을 부드럽게 즐기려면 IBM PC 486DX2-50과 베사 SVGA카드, 8메가 이상의 램, 2배속 CD ROM 드라이브를 장착해야 한다. 이 게임의 설치에 있어서 가장 까다로운 부분은 바로 기본 메모리에 관련되는 부분이다. 최소한 590Kb 이상의 메모리는 남아야 게임 실행이 가능한데, 사운드 블라스터 유저의 경우 메모리 관리자인 QEMM을 써야한다.

농장을 떠난다

게임이 시작되는 무대는 바로 첫 비주얼 신에 나왔던 한 시골의 농가이다. 사각사각하며 뭔가를 깍고 있는 노인이 보이는데 워너를 키운 시종이다. 그와 이야기해 보면 그릇을 대신할 만한 것을 찾아보라고 한다. 집뜰에 있는 손수레 안을 보면 날이 굽은 칼을 발견하고 망치도 구할 수 있다.

이제 집을 나가면, 갈림길이 보이는데 오른쪽 길을 택하여 전진한다. 똑바로 가서 다시 오른쪽으로 돌고 옆에 괴물이 나타나더라도 신경쓰지 말고 계속해서 전진한다. 계속 전진하면 농장으로 갈 수 있다. 농장의 작은 건물로 들어가 뼈를 찾아낸다. 뼈를 찾아 괴물이 나타난 곳으로 돌아가 뼈를 주면 길을 물러서게 된다

괴물이 사는 건물로 가서 그릇을 가진다. 다시 농가로 돌아와서 노인에게 그릇을 준다. 이제 농가안으로 들어간다. 노인이 집 안에 있는데, 대화를 해보면 이곳에서 키우는 소인 데이지를 농장으로 데려가라고 한다.

집안의 탁자에 있는 밧줄을 가지고 집밖으로 나간다. 이번엔 왼쪽길을 택하여 간다. 앞쪽에 괴물이 있고 그 이전에 부서진 문이 있는데 데이지가 있다. 데이지를 로프로 묶어 농장으로 돌아와 나무에 걸어놓는다.

다시 농가로 돌아가 노인과 대화를 하면 그는 워너(게이머)의 과거에 대해 얘기해준다. 결국 워너는 명예와 권리를 찾기 위한 여행을 떠난다. 그는 워너에게 반지와 호루라기를 준다. 집안에 있는 부싯돌, 주머니, 물통, 갑옷 그리고 방패 등을 챙긴다. 워너의 몸을 클릭하면(왼쪽 화면 윗부분에 대고 마우스 오른쪽 버튼 클릭을 클릭한다) 갑옷을 입히도록 하고, 방패는 오른손에, 칼은 왼손에 사용하도록 설정한다.

마법의 책을 구한다

길을 막고 있는 괴물이 있는 곳으로 가서 노인에게 받은 호루라기를 사용하면 길을 순순히 비켜준다. 이곳을 지나면 돌덩어리들이 많은 음산한 곳에 도착한다. 여러갈래의 길이 있는데 처음 들어오는 방향에서 오른쪽으로 꺾어진다. 언덕을 올라가지 말고 왼쪽에 있는 해골로 들어간다. 그곳의 끝에서 열쇠를 가진다. 해골을 빠져나와 이젠 오른쪽의 해골로 들어간다. 문을 열쇠를 이용해 열고 들어간다. 곧 해골병사가 나타나 공격을 시작하는데, 재빨리 그를 처치한다. 해골병사를 죽이고 그의 몸을 검사해(시체에 대고 마우스 오른쪽 버튼을 클릭한다) 할버드를 가진다.

이제 들어온 방향에서 오른쪽 복도로 가다 그곳의 벽에 있는 비밀 벽돌을 눌러 작동시킨다. 둥근 돌이 워너를 습격해 오고 워너는 재빨리 구석으로 숨게 된다. 뒤를 돌아보면 둥근 돌이 완전히 깨져 있다. 그것을 자세히 조세하면 열쇠가 있는데 열쇠로 막혀 있는 통로를 열고 들어간다. 새로 도달하는 복도를 따라 쭉가면 조그만 방이 나오고 밑으로 통하는 구멍이 있으니 그곳을 통해 아래층에 내려간다.

앞에 보이는 문에 발렌로드의 반지를 사용한다. 들어가서 관을 만지지만 그곳엔 보석이 없다. 곧 용이 등장하고 워너와 이야기를 시작한다. 그와 계속 이야기를 하면, 결국 문 여는 마법을 가르쳐줄 것이다. 다시 돌덩이가 있는 갈래 길로 간다. 오른쪽으로 길을 꺾어 첸 라이를 만나 이야기를 한다. 첸 라이가 있는 길로 지나간다. 계속 전진을 하면 나무 문을 발견하고 들어가서 왼쪽 벽을 유심히 살펴보면 뭔가가 있다.

워너의 손에 망치를 쥐어준 뒤에 벽을 내리치면 벽이 허물어지고 꿈에 그리던 마법책을 찾게 된다.

책에 용에게서 받은 마법 스펠을 합치고 워너의 눈에 마법책을 클릭하여 마법의 룬을 알아내어 메모해 두고 워너의 손에 마법책을 쥐어준다. 앞을 다시 보면 잠긴 나무문이 있는데, 문 열기마법을 이용해 문을 열고 들어간다.

드래곤 기사가 되기 위해

사거리 길이 나올 때까지 길을 따라 걸어간다. 왼쪽길을 택하여 술집으로 들어가 알버트와 조지에게 국자를 받을 때까지 이야기한다. 술집을 나가 사거리를 거쳐 똑바로 걸어가면 작은 동굴이 나오는데, 그곳으로 들어간다.

잠자리괴물을 해치우고 뒷쪽에 있는 통으로 가 국자에다 송진을 담는다.

조지와 알버트에게 송진을 담은 국자를 주고 밧줄과 모닝 스타, 불덩이 마법을 얻는다. 술집을 빠져나와 사거리로 가서 왼쪽길로 가면 거미줄이 엉켜있어 빠져나갈 수가 없다. 불덩이 마법을 마법책에 합치고 마법을 이용해 거미줄을 없앤다.

길을 따라가면 디아코노브를 만나게 되고 그와 대화한 후에 괴물을 없애고 노를 받는다. 강쪽을 보면 뗏목이 보이고 노를 장착한 뒤에 뗏목을 타고 강을 건너도록 한다.

하브살의 포머 데인과 대화한 후에 뒤쪽 길을 택하여 무너진 기둥이 나오는 곳까지 전진한다. 그곳엔 무시무시한 식인 식물이 있어 더이상 전진하기가 어렵다. 해골이 널려 있는 곳에서 이상한 모양의 해골을 가진다. 그 해골과 밧줄을 연결시켜 걸 수 있는 갈고리를 만든다. 만들어진 갈고리를 식인 식물 뒤에 있는 나무가지에 대고 클릭하면 식인 식물을 넘어서 길을 갈 수가 있다.

괴물을 조심하라

타나티아 히렌스와 대화를 한다. 그녀는 성에 들어가기 위해서는 드래곤 기사가 되어야 하며 현재 12명의 살아있는 드래곤 기사가 있는데 그 중 푸지토모는 죽었지만 그의 드래곤 반지는 여전히 유용하기 때문에 그걸 가진다면 워너의 힘이 될 것이라 이야기 해준다.

아버지를 따라

난장이 마을로

길을 따라 난장이 마을로 들어간다. 그곳에 있는 서펜티나와 이야기하면 현재 이 곳은 전갈의 출현으로 많은 어려움을 겪고 있음을 알게 된다.

난장이 마을로 나가는 다른 방향의 다리가 있으므로 그쪽으로 가 마을을 벗어난다. 작은 연못이 나타나게 되는데 맨처음 왼쪽의 첫번째 길을 통해 들어가도록 한다. 그 곳의 나무집으로 들어간다. 그안에 여자와 이야기하여 기계 부속품을 받도록 한다. 나무집의 위층으로 올라가 옷장을 살피면 천조각을 가질 수 있다.

다시 연못으로 돌아와 천조각에 물을 적신다. 나무집이 있던 길에서 나왔을 때 첫번째 왼쪽 길로 들어간다. 정원이 있고 칙칙한 색깔의 꽃들이 있다. 꽃을 클릭하면 용을 탈 수 있다. 에린딜의 아더스와 이야기하고 다시 정원으로 가서 천조각을 이용하여 입과 코를 막은 뒤에 푸른색의 꽃을 가진다. 그것을 가지고 장난감 마을로 돌아와 워너에게 꽃의 냄새를 맡도록 한다. 그러면 워너의 몸은 작아져 난장이가 되는데 곧 전갈을 볼 수 있다. 빨리 공격하여 처치하도록 한다. 주위에 푸른색의 병이 있는데 그것을 마시면 체력 회복이 가능하다. 장난감 집들 중에 들어갈 수 있는 집이 두 곳 있다. 찾기 까다롭겠지만 우선 한집에는 생물체가 살고 있는데, 전갈을 없애주어서 고맙다며 환상없애기 마법을 받게된다. 마법을 마법책에 끼워넣고 집을 빠져나와 다른 집을 찾는

다. 생물체가 없는 집에 들어왔다면 침대옆의 방을 유심히 살펴본다. 그곳에서 녹색의 병을 볼 수 있고 집을 빠져나와 워너에게 그것을 마시게 하면 원래의 크기로 되돌아 온다.

정원으로 돌아와 옆쪽의 길을 따라 전진하면 쿠루를 보게된다. 그와 이야기하면 기계에 대한 불평을 한다. 벽쪽 기어들이 있는 곳에 빈 곳이 있는데 거기에 기계 부속을 집어 넣는다. 벽의 한쪽을 살펴보면 갈라진 틈이 보이는데 그곳에 비밀벽이 존재한다. 환상없애기마법을 이용해 비밀벽을 나타나게 하여 그곳으로 들어간다.

벽에 이렇게 무서운 것들이…

최후의 선택

첫번째 갈림길에서 왼쪽을 택한다.

두번째에서는 오른쪽, 세번째도 오른쪽을 택하면 클라우스 본 스트라우프지그와 이야기가 가능하다. 그곳에 있는 횃불을 가진 뒤에 그곳을 빠져나온다.

세번째 갈림길로 가서 왼쪽을 택하면 바닥이 붉은 방에 들어간다. 그곳의 중간에 램프를 잘 살펴보면 물통으로 사용이 가능하다. 그것을 가지고 첫번째 갈림길로 돌아온다. 이번엔 오른쪽으로 향하면 우물을 볼 수가 있는데 물통에다가 물을 가득 채운 뒤 기계가 있는 곳으로 나온다. 레버에 물통을 걸면 기계가 작동되기 시작하고 철장 문이 열린다. 그곳에 박스가 있고 그것을 클릭하면 시소가 작동되는 것을 볼 수 있다. 은색 상자를 가진 뒤에 바닥이 붉은 방으로 되돌아 간다.

그곳 다른 길에 문이 있고 해골의 무덤이 있다. 해골의 손에 은색 상자를 쥐어주면 퓨자토모의 영혼이 나타나 워너에게 저주를 풀어주고 영혼을 평안하게 해준 것에 대해 감사하고 그의 반지를 받게 된다.

길이 뚫렸다

허그 나크 드라크호넨과 이야기 한 뒤에 길을 통해 강으로 간다. 강으로 뛰어들어 큰 고기에게 먹히거나 아니면 물 속에서 고기와 싸워야 한다. 고기를 해치웠다면 시체를 조사하여 다이아몬드를 가진다.

처음 방향과 반대편 강둑으로 건너간 뒤에 계곡 사이로 들어가면 큰 연못이 있고 폭포도 보인다. 나무가 있는 방향으로 연못밑으로 내려간다. 그곳으로 내려가 방향을 전환한 뒤에 폭포가 보이면 그곳으로 뛰어든다. 아기 용이 배회하고 있고 그에게 다이아몬드를 내어주면 길을 비켜준다. 아기 용이 있는 근처에 있는 용의 보석을 가질 수 있고 그것을 가지고 돌아와 허그에게 준다. 다시 강둑을 건너서 폭포가 있는 곳으로 간다.

징검다리를 건너 연못 건너편으로 가면 돌로된 큰 건축물이 있다. 한바퀴를 빙빙 돌면 길이 보이므로 그 길을 통해 건물의 꼭대기로 올라간다. 꼭대기에 도달하면 헬라이네 드아티카와 대화를 하게 된다. 그녀와 약간 싸운뒤에 곡괭이를 얻고 밑으로 내려온다. 곡괭이를 가지고 앞쪽에 막혀 있는 돌덩이들을 치우면 새로운 길이 뚫어진다. 그곳을 통해 전진한다.

드래곤의 성으로…

비주얼 신에서 보았던 디아코노브가 있다. 그와 대화를 하면 애송이라고 놀리며 빨리 집으로 돌아갈 것을 권유한다. 그의 도끼를 받아 썩은 나무를 베어 다리를 만든 뒤에 절벽을 건너간다. 두명의 도적이 오는데, 워너에게 다리를 만들었다며 빨리 그것을 이용해 도망가겠다고 한다. 그들을 피로서 응징하고 그들의 가방과 쿠루의 칼을 가진다. 산이 있는 곳으로 방향을 잡아 전진한다. 에그르 갈리온의 알렉산드라 시길을 만날 수 있다. 그들과 이야기하면 도둑이 그들의 물건을 훔쳐갔음을 알 수 있는데, 가방을 열어서 꽃병을 꺼낸 뒤에 그들에게 주면 해결된다. 보이는 건물 밑으로 전진하면 성이 보인다. 드디어 워너는 드래곤 기사가 되어 성에 도착을 하고 자기의 갈 길을 가게 된 것이다.

드래곤의 성으로

게임을 마치며

미스트 형식의 게임이지만 약간의 빠른 전투가 요구된다. 워너의 성장은 없고 일정한 HP 안에서 아이템을 사용하거나, 좀 더 좋은 무기,갑옷 등을 이용해 게임을 진행해 나간다. 마법은 특정한 룬의 배열 방법을 사용한다. 따라서 배우는 마법을 꼭 메모할 필요가 있다. 그리고 게임 상에서 세이브가 4개밖에 지원이 되지 않는데, 무척 불편한 감이 있다. 정작 다시 게임을 로드하고 싶을 때 어느 곳이 최종 화일인지를 기억하고 있지 못하면 세이브한 화일을 찾기가 어렵다. 이 게임은 아름다운 그래픽이 한껏 등장하고 또한 게임 도중 많은 동화상을 보여주고 있다. CD ROM 2장이라는 고용량에 알맞게 내용 또한 풍부하다.게임 진행상 주의할 점은 단 한가지 그것은 무기나 마법책을 들고 절대로 사람들과 대화해선 안된다.

챔프 최종 분석

한 편의 이야기책을 본 듯한 기분이다. 비주얼 신을 볼 때 환상적인 그래픽과 동화상에 압도당했다. 다만 아쉬운 것 한가지, 이동을 할 때 스냅방식 때문인지 조금 느린 것이 흠이다.

릴렌트리스 RELENTLESS

- **제작사** : 일렉트로닉아츠
- **장 르** : 액션 어드벤처
- **시스템 요구 사항** : IBM PC 486 이상 기종 메모리: 4MB 이상
  그래픽 카드: SVGA
  사운드 카드: 사운드 블라스터 호환기종
  입력 도구: 키보드 필수
- **발매일** : 95/5월 발매
- **가 격** : 미정
- **문의처** : 동서게임채널(02-606-8020)
- **게임협찬** :익스프레스CD(02-717-6012~3)용산관광터미널 2층

탈옥

감옥에 갇혀 있는 주인공 트윈센... 항상 이상한 꿈을 꾸면서 잠을 설치곤 하는 그는 어째서 자신이 감옥에 잡혀 왔는지도 모르는 듯하다. 확실한 것은 세상을 지배하고 있는 독재자 닥터 펀프록(Dr.FunFrock)이 트윈센이 꾸는 꿈에 대해 상당히 기분 나쁘게 생각하고 있다는 것이다. F3을 눌러 〔전투〕 모드로 변환한 후 간수장이 엘리베이터를 타고 올 때를 기다린다.

그를 없애고 엘리베이터를 탄 후 경비병 2명을 제거한다. 열쇠를 가지고 아래 왼쪽으로 가서 문을 연다. 경비병이 비상벨을 누르기 전에 없애고 오른쪽 방으로 간다. 방안의 캐비넷에서 ID 카드와 HOLO MAP을 얻고 간호사옷으로 갈아입는다. 윗층에 있는 2명의 경비에게 다가가 열쇠를 빼앗은 후 밖으로 나간다. 밖에는 여러명의 경비들이 지키고 있는데 처치하고 통과하기엔 역부족이니 F2를 눌러 〔달리기〕 모드로 바꾸고 재빨리 감옥 밖으로 빠져나온 후 오른쪽에 있는 쓰레기장으로 간다. 쓰레기장에서 F1 모드로 바꾸고 그곳에 있는 상대에게 말을 건 후 F4를 누르고 다시 스페이스 바를 누르면 자동으로 탈옥한다.

그리운 집으로

감옥을 빠져나온 후 어느 마을에 모습을 드러낸다. 이곳은 각 화면을 단위로 3블럭으로 이루어져 있다. 마지막 3번째 블럭이 보일 때까지 아래쪽으로 달려간다. 적들이 공격을 해도 간능한 한 피해서 F2 모드로 달려간다. 마지막 부분에 도착하면 어떤 여자가 기다리고 있다. 그녀가 바로 주인공의 여자 친구이다. 이 부분은 자동으로 이야기를 진행한다. 집안으로 들어가면 2명의 경비원이 쳐들어오는데 그들이 안으로 들어오기 전에 집안 깊숙히 들어가 F4를 누르고 숨는다. 경비원들은 입구 주변을 대충 훑어보곤 여자 친구를 체포해 가버린다.

창고로 가서 똑바로 서있는 드럼통을 조사하면 비밀통로가 나타난다. 그러나 이 안에서 할 수 있는 일은 아직 없다. 거실

쓰레기장에서 탈옥한다

F4를 누른 후 스페이스바를 눌러 숨는다

의 난로가로 가면 비밀통로로 빠져나갈 수 있다. 이곳도 아직 별 필요가 없다.

집안을 뒤져서 마법의 공과 옷을 얻은 후 밖으로 나온다. 첫번째 블록까지 뛰어 올라가서 약국 안으로 들어간다. 약국 주인이 소란을 피우는 동안 빨간 약병을 가지고 빠져 나온다. 두번째 블록의 술집으로 들어간다. 윗층의 코끼리에게 말을 건 후 1층과 2층을 왔다갔다하는 웨이터에게 말을 걸어 코끼리에게 술을 한잔 사준다.

새로운 세계로

술 한잔을 마신 코끼리가 몇가지 얘기를 해준다. 대부분 죄수들은 이곳 시타델(Citadel)의 감옥에 가두는데 이상하게도 그녀는 항구로 끌려갔다고 한다. 두번째 블러의 왼쪽 부분에 있는 항구로 가서 입구를 지키는 코끼리를 없애고 안으로 들어간다.(코끼리가 표를 사오라고 하는데 그의 말을 듣지말고 곧바로 그를 없애자) 항구 내의 오른쪽으로 가서 코끼리 인부와 대화한 후 창고 안으로 들어간다. 안에서 십자모양으로 묶인 짐을 표시된 위치에 놓는다.(옛날에 유행했던 〔창고지기〕라는 게임에 익숙한 사람들은 아주 쉽게 통과할 것이다) 밖으로 나와 코끼리 인부에게 배표를 얻은 후 배 안으로 들어간다.

프린시플 아일랜드(Principal Island)

배에서 내리면 오른쪽 끝으로 가서 위로 올라간다. 도착한 곳은 닥터 펀프록의 사령부(Headquarter)인지를 확인한다. 벙커 속으로 들어가 오른쪽 창살 밖에 얼굴을 내밀고 있는 사람에게 말을 걸어 〔Amos〕라는 암호와 RED CARD에 관한 얘기를 듣는다.(성공하면 HOLO MAP에 새로운 장소가 표시된다) 오른쪽 윗블록으로 올라가면 도서관이 있다.

도서관으로 들어가 모든 사람들에게 말을 걸어 〔hamalayi Mountain〕의 〔Clear Water Lake〕에 관해 듣는다.

도서관을 나와 왼쪽 블록으로 가면 〔Military Camp〕가 나온다. 그곳에서 아래쪽 블록으로 내려가면 〔Old Bug Street〕가 나온다. 처음에 등장하는 로보트를 없애고 약간 밑으로 내려가면 집 한채가 보인다.

벙커 안으로 들어가 중요한 정보를 얻는다

수도물 정화작업

집안의 여자와 대화하고 밖으로 나온 후 바로 아래쪽에 있는 사람에게 말을 건다. 그를 따라 집안으로 들어가 세면대를 조사하면 비밀통로가 나온다. 통로를 따라가서 열쇠만들기를 전문으로 하는 코끼리를 만나 막혀있는 문을 여는 열쇠를 얻는다. 막혔던 울타리를 열고 안으로 들어가 길 한가운데로 계속 올라간다.(길을 지키는 코끼리에게 보이지 않도록 조심하자) 길 한가운데 동상을 기준으로 왼쪽 윗부분으로 가면 상점이 나온다. 상점에서 기름(Gas)을 사고 돈이 넉넉하면 〔Meca Penguin〕도 산다. 위로 약간 더 올라가 술집으로 들어간다. 안에 있는 모든 사람들과 대화한 후 밖으로 나온다. 술집 바로 아래쪽에 있는 여자에게 말을 걸어 도움을 받는다.

여자의 도움으로 길을 지난다

여자가 경비병 코끼리를 유혹하는 동안 막혔던 위치로 이동한다. 오른쪽 위로 가면 하수구 입구가 보인다. 하수구 맨홀 뚜껑에 올라가 F1을 누르고 스페이스바를 누른다. 안에 있는 사람과 대화한 후 밖으로 나오면 코끼리가 길을 막고 있다. F4 모드로 전에 여자가 있던 곳으로 가서 그녀에게 다시 도움을 청한다.

마을 왼쪽으로 가 오토바이 옆에서 실례를 하고 있는 경비병을 없애고 오토바이를 얻는다. 오토바이를 타고 정수장으로 가서 빨간 약병을 사용한다.

전설의 시작

도서관으로 가서 전에 물맛에 대해 불평하던 사람에게 말을 걸면 전설에 대해 적힌 책이 있는 곳을 안내해 준다. 책을 읽고 전설이 남아있다는 〔White Leaf Desert〕의 위치를 확인한다. 도서관 왼쪽에 있는 〔Military Camp〕로 간 후 위쪽으로 올라간다. 맨 위쪽에서 오른쪽으로 가면 자동차가 서있다.

차를 타고 나룻터로 가서 낚시질을 하고 있는 사람에게 말을 건다. 돈을 주고 〔White Leaf Desert〕로 향한다. 육지로 가는 길이 군데군데 끊겨 있으므로 F2로 점프한다. 육지에 도착해서 오른쪽으로 가면 군인 한명이 길을 지키고 있다. 군인을 없애고 열쇠를 얻은 후 오른쪽 철조망 문을 연다.

사막으로 나가서 우물 옆에 있는 사람에게 말을 건다.

낚시꾼에게 돈을 주고 사막으로 간다

사라진 사원 속에서

그 늙은 현인은 세상 모든 것을 달관한 듯한 자세로 트윈센에게 여러가지 얘기를 늘어놓는다. 이미 사라져버린 전설의 내용 또한 알고 있는 듯한 그는 성난 모래 폭풍 속에 숨겨진 (부)라는 사원(Temple of Bu) 안으로 들어가 신성한 책을 한 권 가져오면 전설에 관한 모든 것을 알려주겠다고 트윈센에게 약속한다.

여기서부터는 장난이 아니다. 조금만 실수를 해도 저승길에 오른다. 아래쪽으로 내려가 점프로 길을 건너려는데 쓰러져 있던 해골이 발딱 일어나선 공격을 가한다. 해골을 없애고 길을 건너자. 한가운데 사각형 발판이 있고 조그만 기둥이 사방으로 불을 뿜고 있는 곳을 기준으로 위쪽으로 이동한다.

위쪽로 가다가 왼쪽으로 살짝 돌아 아래로 내려가면 한가운데에 파란 불꽃을 발산하는 곳에 도착한다. 왼쪽 통로쪽으로 이동하되 F2 모드로 바꾸고 뒷걸음질을 치면서 전진한다. 앞쪽에서 가시나무가 덥쳐오면 재빨리 반대쪽으로 달려간다. 가시나무가 없어지면 위로 올라가서 레버를 올린다. 다시 내려오면서 레버를 올려서 막힌 문을 열고 안으로 들어간다. 위쪽으로 전진해서 동상이 서있는 곳으로 간다. 동상을 이동시켜 동상을 올려놓을 수 있는 발판으로 끌고간다. 주변의 레버를 눌러 발판을 움직인다. 두번째 레버를 움직이기 위해 계단 바로 옆에 있는 난간 위로 점프한 후 좁은 난간을 타고 아래로 이동한다. 동상을 움직여서 두번째 발판이 있는 곳에 올려놓고 레버를 누르기 위해 아래층으로 내려온다. 레버를 가운데 두고 2마리의 해골이 덤벼든다. 동상을 처음에 등장했던 사각형 발판 위에 올려놓는다.

끝없는 위험 속에서

아래쪽으로 내려가면 군데군데 구멍이 나있고 뒤쪽에선 가시나무가 다가온다. 앞으로 달려가야 하지만 구멍에 빠져선 안된다. 제대로 앞으로 전진하면 윗방으로 올라갈 수 있다. 계단 난간으로 올라가 레버가 높은 곳에 있는 쪽으로 다가간 후 마법의 공(Magic Ball)을 던져서 레버를 움직인다. 발판에 올라선 후 스페이스바를 누른다. 다시 마법의 공으로 레버를 움직여서 이동한다. 아래쪽으로 내려가 3개의 레버와 3개의 발판이 모여 있는 곳에 도착한다. 레버를 잘 조절해서 발판을 계단 모양으로 만든 후 발판을 타고 위쪽으로 올라간다. 안에서 동상을 가져다가 전과 같은 방법으로 막힌 문을 연다. 조금 더 이동하면 신성한 책(Book of Bu)을 손에 넣을 수 있다.

이곳에서 마법의 공을 던져 스위치를 건드린다

드디어 전설의 책을 얻었다

전설의 내용

당신이 전설 속에 등장하는 그 사람이라면 고대로부터 내려오는 (Tunic), (Book of Bu), (Sendell's Medallion), (Flask of Clear Water)를 가지고 있어야 한다. 세상이 위기에 처하면 (Sendell)이 선택받은 자의 꿈에 나타나 인류 최후의 모습을 보여줄 것이다. 그리고 (Sendell)의 여신이 마지막 희망인 그에게 힘을 줄 것이다. 책을 입수하면 주인공을 공격하던 해골들은 트윈센이 두려운듯 엎드려 절하기 시작한다. 밖으로 나온 후 늙은 현인에게 말을 걸면 트윈센이 선택받은 자가 틀림없다면서(Well of Sendell)로 가서 인류를 구해달라고 부탁한다. 배가 있는 곳으로 돌아왔다가(Citadel Island)로 간다. 자신의 집안으로 들어가기 위해 전에 발견한 벽난로 비밀통로를 이용한다. 집에 있는 비밀통로로 들어가 안에 있는 룬문자를 읽은 후 두번째 블록의 항구로 향한다.

코끼리 인부에게 배표를 사고 (Principal Island)로 간다. 마을 안으로 들어가 술집 주인에게 말을 걸고 상점 안으로 들어가 주인에게 말을 건다.

도서관으로 가서 2층에 있는 선원 복장을 한 코끼리에게 말을 건다. 전에 낚시를 하던 사람쪽으로 간다. 말을 걸어오는 녀석을 따라가서 200kash를 주고 배를 산다. (Proxima Island)로 간다.

배를 사기 위해선 비싼 댓가를 지불해야 한다

유물의 열쇠를 찾아서

배를 등지고 F4를 누르고 위쪽으로 6칸, 오른쪽으로 6칸, 위쪽으로 2칸 이동한 후 다시 오른쪽으로 계속 걸어간다. 이때 말을 걸어오는 (Sphero)에게서 커피포트를 받는다. 선착장 바로 위에 있는 집으로 가서 커피포트를 주고 키패드와 생명을 연장시키는데 필요한 클로버잎이 있는 장소가 적힌 종이조각을 얻는다. 집을 나와 왼쪽으로 가면 자물쇠로 잠긴 집에 도착한다. 갑자기 등장한 코끼리를 없애고 열쇠를 얻는다. 열쇠로 문을 열고 안으로 들어가 RED CARD를 얻는다. 바로 옆집으로 가서 코끼리에게 말을 건 후 나온다. 마을 한가운데를 왔다갔다하는 샐러리맨(유일하게 양복입고 돌아다니는 바보)에게서 헤어드라이기를 산다. 다시 코끼리에게 가서 헤어드라이기를 주고 (Proto Pack)을 얻는다. 마을 위쪽에 있는 박물관(Museum)으로 간다. 왼쪽으로 가서 지하로 통하는 맨홀 뚜껑에 올라선 후 F1을 누르고 스페이스바를 누른다. 하수구를 통해 박물관 경비실로 들어간다. 경비를 모두 없애고 알람을 울리게 한 후 박물관으로 들어간다. 바닥이 나무로 만들어진 곳

앞에서 [Proto Pack]을 사용한다. 우선 해적 깃발을 훔치고 위로 올라가 보물 상자 속에 있는 열쇠를 얻는다. 하수구를 통해 탈출한 후 트윈센의 집으로 돌아온다.

조상들의 유물

비밀통로를 막던 문을 열고 들어가 메달(Sendell's Medallion)과 나팔(Gawley's Horn)을 얻는다. S자 마크가 새겨진 곳 앞에서 나팔을 사용한다. 다시 [Proxima Island]로 간다. 버려진 자동차를 타고 [Marked Stone]이 있는 곳으로 간다. 입구에서 나팔을 사용하고 안으로 들어간다. 마을로 가서 버려진 오토바이를 타고 [Eclipse Stone]이 있는 곳으로 간 후 마법 피리를 얻는다. 마을로 가서 차를 타고 [Marked Stone]이 있는 곳으로 되돌아간다. [White Leaf Desert]로 간다. 전처럼 점프를 해서 건너거나 [Proto Pack]을 사용한다. [Proto Pack]은 항상 바닥과 가장 가까운 위치에서 사용한다. S자 마크가 있는 곳에서 나팔을 불고 안에 있는 요정(자기는 게임상의 버그로 인해 갇힌 것이라고 우기는 녀석)을 구해준 후 BLUE CARD를 얻는다. 사막 한가운데 있는 현인과 대화를 한 후 [Hamalayi Mountain]으로 간다.

조상들이 남겨준 메달과 나팔을 얻었다

정화수를 찾아서

도착하면 근처에 있는 저항군에게 말을 건다. 배에 해적기를 달고 [Rebellion Island]로 간다. 사람들과 대화한 후 차를 타고 마을 중심부로 간다. 벙커 안으로 들어가 반란군 리더와 대화한 후 다시 항구로 돌아온다.

반란군의 배를 타고 전쟁터로 향한다. 처음에는 토끼들을 도와 적병들을 없애고 주변의 통신기기를 제거한다. 다음 블록으로 넘어가기 전에 같이 행동하는 토끼를 기다려야 한다. 감옥 안에 들어가 반란군 대령을 구하고 눈길로 나간다. 스노우보드를 타고 오른쪽 블록으로 간다. 사마귀 괴물을 모두 처치하고 마을 사람들과 대화를 나눈다. 어떤 여자를 따라가면 바닥에 구멍이 생긴다. 구멍을 통해 건물 안으로 들어가 적들을 없애고 요정을 구해준다.

지하터널을 통해 돌연변이 생산공장으로 간다. 공장 안에 있는 적들을 모두 없애고 제작중인 돌연변이와 알들을 싹쓸이하면 화면이 한번 붉게 변한다. 위쪽으로 올라가면 레버 3개를 조종하는 병사가 있다. 병사를 없애고 레버를 모두 위쪽으로 향하게 한 후 내려오면 괴물이 덤벼드는데 F2로 재빨리 빠져나가야 한다. 마을로 돌아가서 지도자와 대화를 나눈다. 지도자를 따라 [Clear Water Lake]가 있는 곳으로 간다. 마법의 피리(Magic Flute)를 사용한다. 코끼리 옆에 있던 보트를 타고 [Tippet Island]로 간다.

2개의 돌 사이를 왔다갔다 하면서 피리를 얻는다

마을 안의 사마귀를 모두 없앤 후 사람들과 대화를 해야 한다

공장에 침입해 돌연변이들을 없앤다

전설의 용 [디노 플라이]

이곳에 있는 코끼리와 대화를 나눈다. 낚시질하는 토끼에게 말을 걸어 열쇠를 얻는다. 화려한 장식을 하고 다니는 토끼에게 말을 건 후 돈을 주고 모든 정보를 산다. 위쪽으로 올라가 열쇠로 문을 열고 [Twinsun Cafe]로 간다. 주인과 대화한 후 보트를 타고 [hamalayi Mountain]으로 간다. 전에 뚫린 구멍을 통해 아래쪽으로 내려간다. 계속 왼쪽으로 가면 전에 사둔 배가 있는 곳에 도착한다. [White Leaf Desert]로 가서 현인이 가지고 있던 기타와 마법 피리를 바꾼다. [Twinsun Cafe]로 돌아와서 연주자에게 기타를 선물한다. 주인에게 말을 걸고 비밀통로를 통해 밑으로 내려간다.

구멍 안으로 들어가 열쇠를 얻는다. 막힌 길을 계속 가기 위해 [Proto Pack]을 사용한다. 안에서 수백년 동안 주인공을 기다려온 디노 플라이(DinoFly)를 만난다.

피리를 주고 기타를 얻는다

[Fortress Island]로 향한다. 도착하자마자 만난 토끼와 대화를 나눈 후 [Tippet Island]로 돌아온다. 처음에 만났던 코끼리와 대화를 나눈다.

괴물 2마리를 없애고 [proto pack]을 사용하여 지나간다

종한다. 계단 위쪽으로 계속 올라가서 열쇠를 얻는다.(불도저의 방해가 극심하다) 푸른 돌산으로 이루어진 곳으로 간다. 적들의 방해를 피해 위로 올라간다. 무기를 [Magic Saber]로 바꾸고 닥터 펀프록과 두번에 걸쳐 숙명의 대결을 벌인다.

드디어 닥터 펀프록을 제거했다

마지막 문장을 찾아서

전과 동일한 방법으로 배가 있는 곳으로 간 후 [Pricipal Island]로 간다. 닥터 펀프록의 사령부(Headquarter) 안으로 들어간다. 경비가 지키고 있는데 F4로 살금살금 뒤쪽으로 다가간 후 재빨리 없애야 한다. 계속 가다보면 닥터 펀프록을 만나는데 금새 달아나 버린다. 금고를 열고 들어있는 내용물을 가진다. 오른쪽 벽으로 난 창문을 통해 밖으로 나온다. 배를 타고 자신의 집이 있는 [Citadel Island]로 간다. 옆집 사람에게 가서 대화를 나눈다. 집안으로 들어가 ID CARD를 얻는다. [Hamalayi Mountain]으로 간다. [Clear Water Lake]가 있던 곳에 가서 디노 플라이를 타고[Brundle Island]로 간다. 안으로 들어간 후 사다리를 타고 위로 올라간다. 페인트칠 중인 토끼를 없애고 문장이 드러나는 순간 나팔을 사용한다. 오른쪽 문쪽으로 가서 키패드(keypad)를 설치하면 문이 열린다. 안에 있는 [Meca Penguin]을 갖는다.(이미 가지고 있다면 필요없다) 순간이동 장치가 있는 곳으로 가서 [Meca Penguin]을 사용하여 적의 이목을 다른쪽으로 따돌린 후 전멸시킨다.

무기를 [magic Saber]로 바꾼 후 모든 기계장치를 파괴하고 계단 아래쪽에 있는 중앙 컴퓨터도 파괴하면 화면이 본래 색깔로 돌아온다. [Fortress Island]로 가서 토끼와 대화를 한다.

전설의 실현

구멍 안으로 들어가 왼쪽 드럼통에서 열쇠를 얻고 오른쪽 밸브를 열어놓는다. 적을 모두 없애고 트윈센의 여자친구가 있는 곳에 도착한다. 처음 시작 때와 마찬가지 방법으로 탈옥한다. 캐비넷을 뒤져서 자신의 소지품을 되찾는다.

적들을 모두 없애고 방 왼쪽 끝에 있는 [Sendell]의 심벌 앞에서 나팔을 분다. 안으로 들어가 [Clear Water]가 담겨진 병을 사용한다. 계속 위로 올라간 후 네번째 블록에 있는 코끼리로부터 열쇠를 얻는다. 세번째 블록으로 내려와서 불도저를 조

여자 친구를 구한 줄만 알았는데... 그것은 함정이었다!

분석을 마치며

아름다운 그래픽과 현장감 넘치는 사운드가 플레이어를 황홀경에 빠뜨리는 중독성 강한 게임이다. 그러나 무턱대고 덤벼드는 적병들, 한순간의 실수로 허물어지는 수많은 시간들, 그리고 4가지 행동 패턴에 익숙치 않아 일어나는 짜증나는 사건들...

고작 3개의 생명만으로 이 게임을 클리어한다는 것은 어불성설이다. 물론 가끔 생명을 연장시켜주는 클로버잎이 등장하지만 게임을 완전히 마스터하기엔 어림도 없는 숫자이다.

이를 불쌍히 여긴 나머지... 클로버잎을 255개로 만든 후에 시작하는 방법을 아무런 죄책감 없이 공개하는 바이다. 가난한 필자는 구시대의 유물인 pctools 4.2을 너무 애호하는 나머지 에디트에 관련된 사항을 이를 기본으로 설명하겠으니 이해해주기 바란다.

1. 게임 관련 세이브 데이터는 가장 앞쪽이 S라는 문자로 시작하고 4개의 숫자로 이루어져 있으며 확장자명은 LBA이다. 즉 S1234.LBA와 같은 모양이다.

2. 게임을 시작하고 이름을 새긴 후 감옥 안의 전경이 나오면 게임을 빠져나온다.

3. pctools로 들어가서 커서를 세이브 파일이 있는 곳에 위치시킨 후 E를 누른다.

4. F1을 누르고 PAGE DOWN버튼을 한번 누른다.

5. 왼쪽에 0448(01C0)라고 씌여진 곳을 찾는다. 이 숫자가 씌여진 줄을 살펴보면 거의 다 00이고 단 하나만이 02이다. 만약 긴 이름일 경우엔 바로 다음줄에 02라는 숫자가 보일 것이다.

6. F3을 눌러 반짝이는 커서를 만든 후 02라고 씌여진 곳을 FF로 바꾼다.

7. F5를 눌러 내용을 세이브하고 빠져 나온다.

8. 다시 게임을 진행하고 내용을 확인하면 무수히 많은 클로버잎을 가진 트윈센을 만날 수 있다.

챔프최종분석

그 어느 게임도 흉내낼 수 없는 독특한 그래픽... 우스꽝스러운 사운드... 문제 해결을 실패했을 때 간수에게 빰을 맞는 트윈센의 반항적인 모습은 [릴렌트리스]의 이미지로 남을 것이다.

NINTENDO•SEGA
GAME CHAMP
NEXT GENERATION VIDEO GAME GUIDE
VIDEO GAME PERFECT GUIDE
집중공략
SFC
제 4차 슈퍼 로보트대전
MD
서징오라

제 4차 슈퍼 로보트대전

슈퍼컴보이	현지 발매일	95/3/17	장르	시뮬레이션	화면외국어 수준	일본어 중
	제작사	반프레스트	용량	24M	대상 연령	중학생 이상
	현지 발매가	14,300엔	기타		게임 난이도	A B © D E F

주인공 설정, 전투 비법, 시나리오 클리어 방법, 파일로트와 슈트의 장점 등 여러분이 알고 싶은 4차의 모든 것을 완벽 공략하였다. 이 게임은 특히 적 보스 캐릭터의 전투력과 생명력이 강한데 챔프에서는 그곳을 중점적으로 소개하겠다.

능력변화 시스템

설정화면

플레이어의 설정에 따라 주인공의 능력이 변하는 시스템을 채택하고 있다. 주인공은 플레이어의 분신이므로 최전선에서 활약해야 한다. 처음에 선택하는 설정에 신중을 기해야 우수한 능력을 갖출 수가 있을 것이다. 하지만 그렇다고 해도 생년월일, 혈액형, 성격 등의 수천가지 조합을 일일이 설명할 수도 없고 플레이어가 시험해 볼 수도 없는 노릇.

우선 제일 우수해 보이는 조합이 물병자리, 혈액형은 AB형이 된다. 필자는 남자이며 생년월일은 2월 10일, 혈액형은 O형, 이름은 카이, 애칭은 카이군으로 설정해 보았다. 그런데 주로 애칭을 많이 부르므로 독자여러분은 블랙홀이나 돌컴 등의 재미있는 이름을 붙여 보는 것도 좋을 것이다. 성격은 평소에 이론적이지만 여자를 밝힌다쪽으로 해보았으며 여러분도 취향에 따라 선택하기 바란다.

정신 커멘드를 활용하라!

로보트의 자폭

3차에서도 마찬가지지만 정신 커멘드가 상당히 중요한 역할을 한다. 몇가지 추천할 만한 것들을 소개해 보면-

자폭 : 로보트가 갖고 있는 기술로 주위의 적에게 자신의 체력만큼 피해를 입히고 자폭한다. 방어 조건을 완전히 무시하기 때문에 때에 따라서는 상당히 쓸 만하다.

가속 : 1회만 이동력이 +5. 제일 빈도수가 높은 커멘드.

정찰 : 스테이터스를 조사.

피하기 : 적의 공격을 1회 피한다.

봐주기 : 적이 폭발하지 않을 만큼 피해를 입힌다.(거의 쓸모가 없음)

집중 : 1턴간 명중률과 회피율이 30% 업.

기합 : 자신의 기력을 15 높인다.

보급 : 보급 유니트만 가능하고 지정한 캐릭터의 에너지를 꽉 채운다.

필중 : 정확하게 맞춘다.

이외에 여러가지가 게임중에 등장한다. 잘 찾아보시길…

파일로트의 특수기능

특수 기능은 유니트의 특수한 무기를 사용하는 조건에 한해서 공격과 방어에 발군의 위력을 발휘한다.

뉴타입 : 모빌슈트계의 파일로트가 가진 능력. 뉴타입 전용의 판넬 사용가능.

빔서벨 동시의 혈전!

강화인간 : 역시 모빌슈트계의 능력. 효과는 뉴타입과 동일.

성 전 사 : 오라 배틀러계의 파일로트가 가진 능력. 하이퍼 오라베기 등을 쓸 수 있다.

체 력 : 유니트의 체력이 1/8이 되면 크리티컬 히트가 될 확률이 50%로 뛴다.

실 드 : 방패를 이용해서 피해를 반으로 줄인다.

받아치기 : 빔서벨로 총탄 등을 튕긴다.

가라오케 모드

이 게임에는 특이하게도 주제곡들을 따라 부를 수 있는 가라오케 모드가 있다. 그중 한국말로 부르기가 가장 용이한 「콤바트라 V」의 주제가를 개사해 보았으니 노래를 좋아하는 독자는 불러보도록.

동시에 같이 필살기를 흉내내면서 불러보자

V! V! V! 빅토리-
콤바인 1.2.3.4.5 출격이다
대지를 흔드는 초전자 로보트
정의의 전사다 콤바트라-V
초전자 요-요 초전류 다츠마키
초전자 스핀
보았느냐 전자의 필살기를
분노를 모아서 폭풍을 부른다
우리들의 우리들의
콤바트라-V

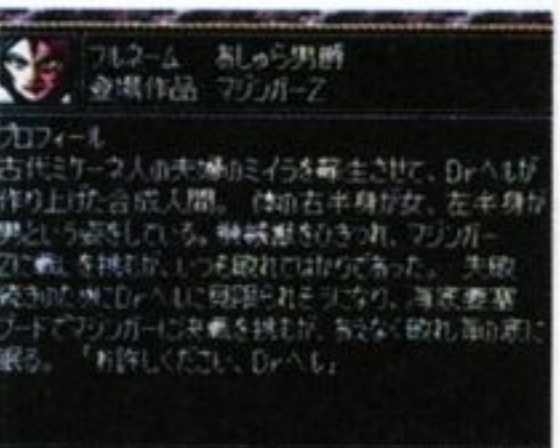
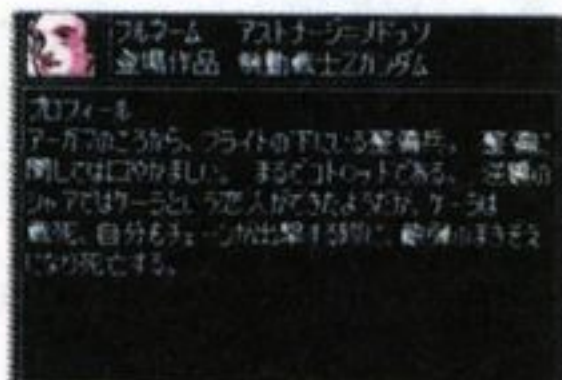
등장인물소개

4차에 더욱 중요시되어 있는 것이 캐릭터 특성이다. 백명 이상이 등장하므로 모두 소개할 수는 없고 중요하다고 생각되는 인물만 적어 보았으니 참고하도록.

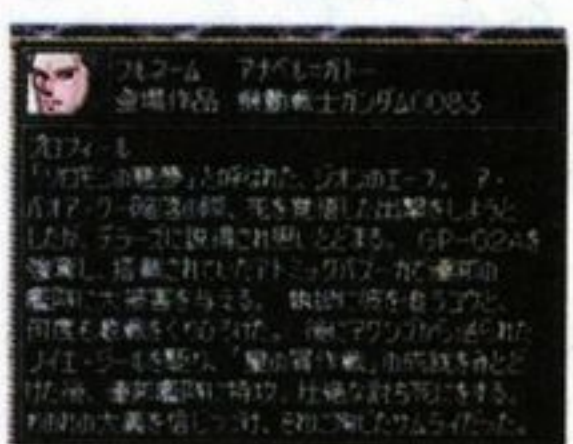
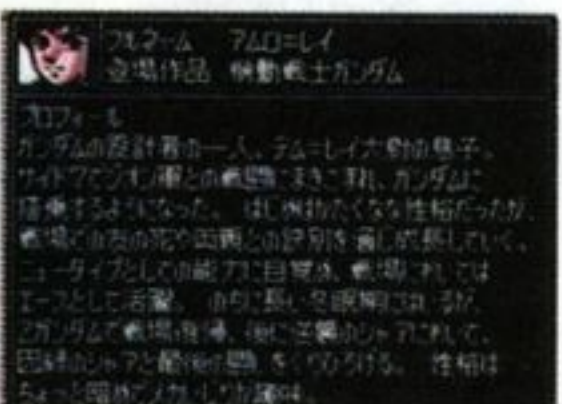
쵸마-콤바트라V

켐벨 성인의 지구 침략을 예견한 난바라 박사에 의해 배틀제트의 파일로트로 선택된다. 바이크를 좋아하는 소년으로 흥분하면 섣불리 싸우는 것이 흠. 치즈르에게 애정을 갖고 있지만 겉으로 표현하지는 않고 오히려 치즈르가 더 적극적으로 보인다.

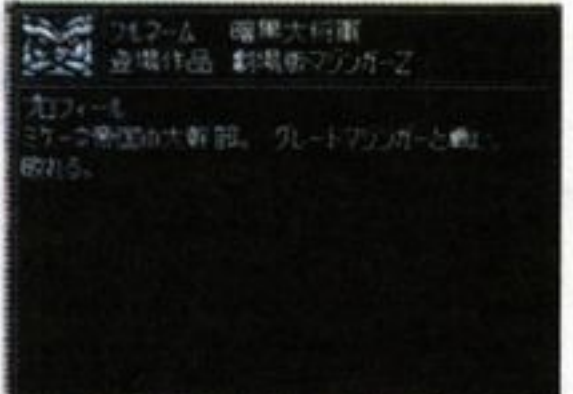
아수라 남작-마징가Z

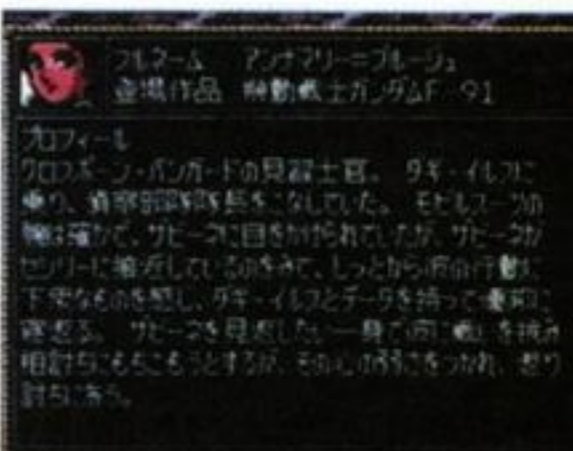
고대 미케네 부부의 미이라를 환생시켜 닥터 헬이 만들어 낸 합성인간. 몸의 반은 남자, 반은 여자로 되어 있다. 마징가Z에게 도전하지만 언제나 패하다가 해저요새에서 최후를 맞는다.

아스토나지-기동전사 Z건담

아가마때부터 브라이트의 밑에 있던 정비병. 정비에 관해서는 누구도 따르지 못할 정도이다. 역습의 샤아에서는 케라와 연인 사이로까지 발전했지만 케라는 전사, 자신도 첸이 출격할 때에 적탄에 맞아 사망하고 만다.

아나벨 가토-기동전사 건담0083

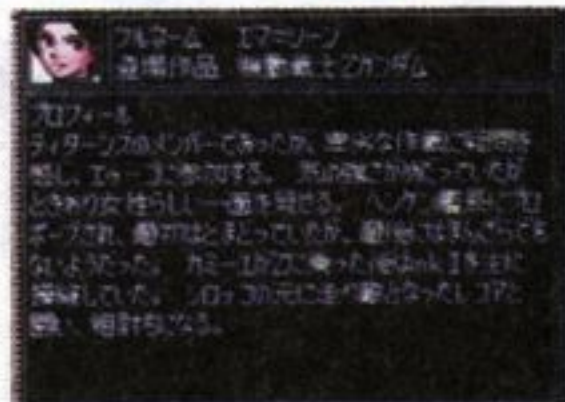
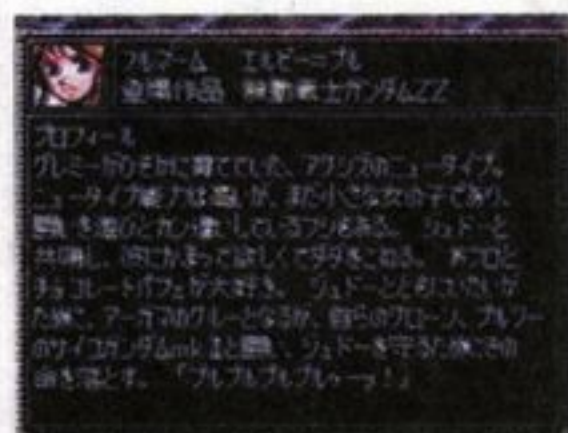
솔로몬의 악몽으로 불리는 지온의 에이스. 아바오아쿠의 함락 직후 죽음을 각오하고 출격하려 했다가 데라즈의 설득에 의해 몸을 피신한다. GP-02A를 강탈해서 탑재되어 있던 아토믹 바즈카로 연방의 함대에 대손실을 입힌다. 코우와 여러번 사투를 벌이지만…

아므로 레이-기동전사 건담

건담의 설계자중 한사람. 테므 레이 대좌의 아들. 사이드7에서 지온군의 전투에 휘말려 건담에 탑승하게 되었다. 전장에서 친구의 죽음과 양친과의 결별 등으로 인해 성장해간다. 뉴타입으로서의 능력을 깨달아 전장에서는 에이스로 활약.

암흑대장군-극장판 마징가Z

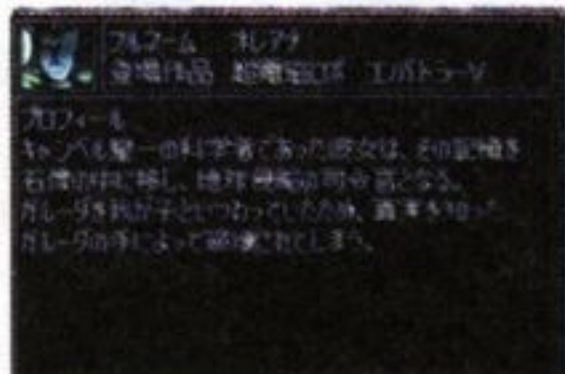
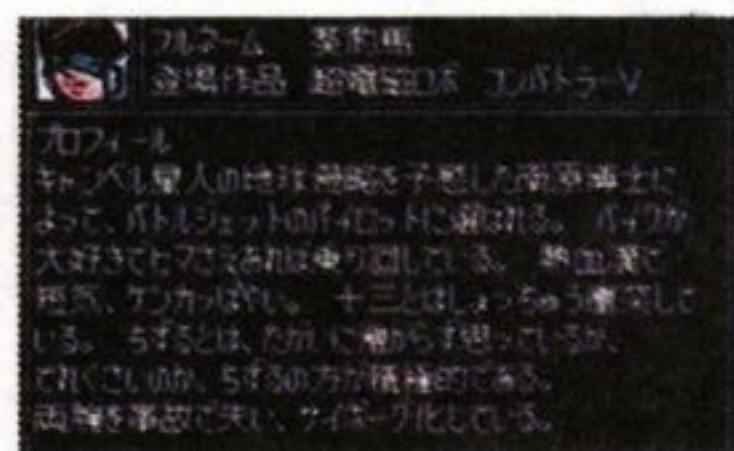
미케네 제국의 대원수. 그레이트 마징가와의 전투에서 패한다.

안나마리-건담 F91

크로스 본 뱅가드의 견습사관. 다기 이르스에 타고 정찰부대 대장에 취임. 모빌슈트를 다루는 능력이 뛰어나 자비네의 눈에 들지만 후에 자비네가 세실리에게 접근하는 것을 보고 다기 이르스와 데이터를 가지고 연방에 투신한다. 자비네와 함께 죽겠다는 결심으로 그에게 도전하지만 마음의 약한 구석을 찔려 주춤하는 사이에 격파당하고 만다.

에마 신-Z건담

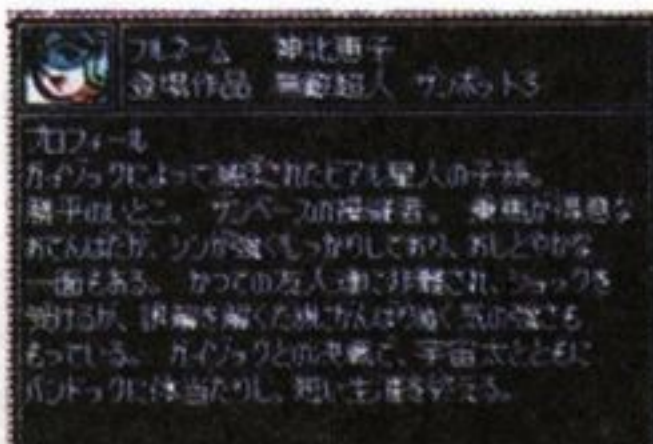
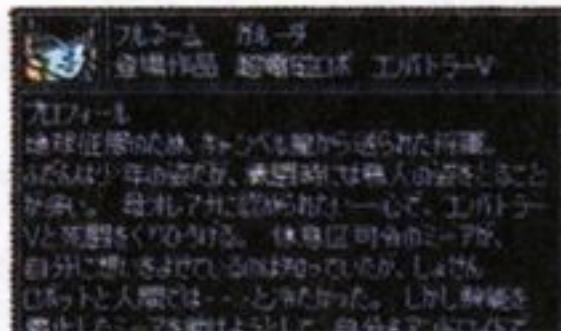
티탄즈의 일원이었으나 비열한 작전에 의문을 품고 웨고에 참가한다. 강한 면모를 보여주지만 때에 따라서는 여성적인 부드러움도 발견할 수 있다. MK-2를 조종하고 있다.

엘피 프루-ZZ건담

그레미가 비밀리에 키워온 액시즈의 뉴타입. 뉴타입으로서의 능력이 높지만 아직 어린 여자아이기 때문에 전투를 놀이 정도로 생각하는 일면이 있다. 목욕과 초콜렛 파르페를 좋아하며 쥬도와 같이 있고 싶다는 일념으로 아가마의 일원이 되지만 자신의 크론 후르츠가 조종하는 사이코 건담 MK-2와 싸워 쥬도를 대신해 죽는다.

오레아나-콤바트라V

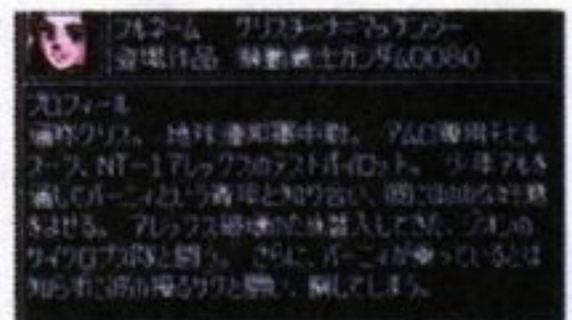
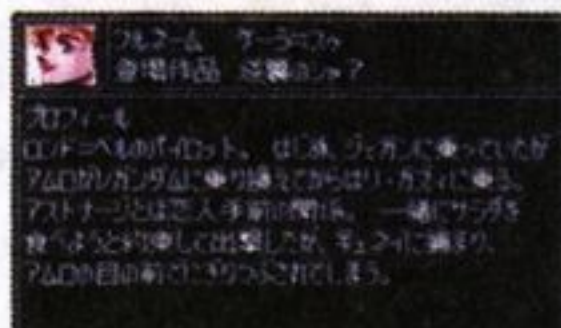
켐베라의 과학자였던 그녀는 그 기억을 석상으로 이동시켜 지구 침략의 사령관이 된다. 가르다를 아들로서 속여오다가 그에 의해 파괴된다.

우주타로-무적초인 점보트3

해적에 의해 멸망한 비알인의 자손. 가츠에의 동생이기도 하다.

에리코-무적초인 점보트3

역시 비알인의 자손. 가츠에의 동생. 잔베이스를 조종하고 있다. 승마를 잘하는 말괄량이지만 단정하고 얌전한 일면도 있다. 원래 친구들에게 비난을 받아 충격을 받기도 하지만 오해를 풀기 위해 노력하는 면도 보여준다. 해적과의 결전에서 우주타로와 함께 반도크에 자폭해서 짧은 인생을 마감한다.

가르다-콤바트라V

지구정복을 위해 켐베라에서 보내진 장군. 보통은 소년의 모습이지만 전투시에는 조인(鳥人)의 모습으로 바뀐다. 어머니 오레아나에게 인정받고 싶다는 일념으로 콤바트라V와 싸워 나간다.

휴식후 사령 미아가 자신을 사랑하고 있다는 것을 눈치 채지만 어차피 로보트와 인간은… 이라는 생각으로 일축해 버렸는데 어느날 기능이 정지된 미아를 고치려 하다가 자신도 안드로이드임을 알게 된다. 속여왔던 어머니의 석상을 부수고 콤바트라V와 최후의 결전에 임해 장렬히 전사한다.

크리스티나 마켄지-건담 0080

통칭 크리스. 지구연방군 중좌. 아모로 전용의 모빌슈트 알렉스의 테스트 파일로트. 소년 알을 통해서 바니라고 하는 청년과 알게 되어 그와 교제하게 된다. 알렉스 파괴를 위해 잠입한 지온의 사이크로프스대와 싸우고 후에는 바니가 탑승해 있는 자크와 싸워 그를 죽이고 만다.

케라-역습의 샤아

론드벨의 파일로트. 처음에는 제간에 타고 있었지만 아므로가 뉴건담에 탑승하고부터는 라그즈이를 몰게 된다. 아스토나지와는 연인관계로서 같이 사라다를 먹자고 약속한후 출격하지만 규레이에게 잡혀 아므로의 눈앞에서 온몸의 뼈가 으스러져 죽고 만다.

시나리오 공략

자! 이제부터는 본편으로 들어가 시나리오별 스토리와 전략을 소개하기로 하겠다.

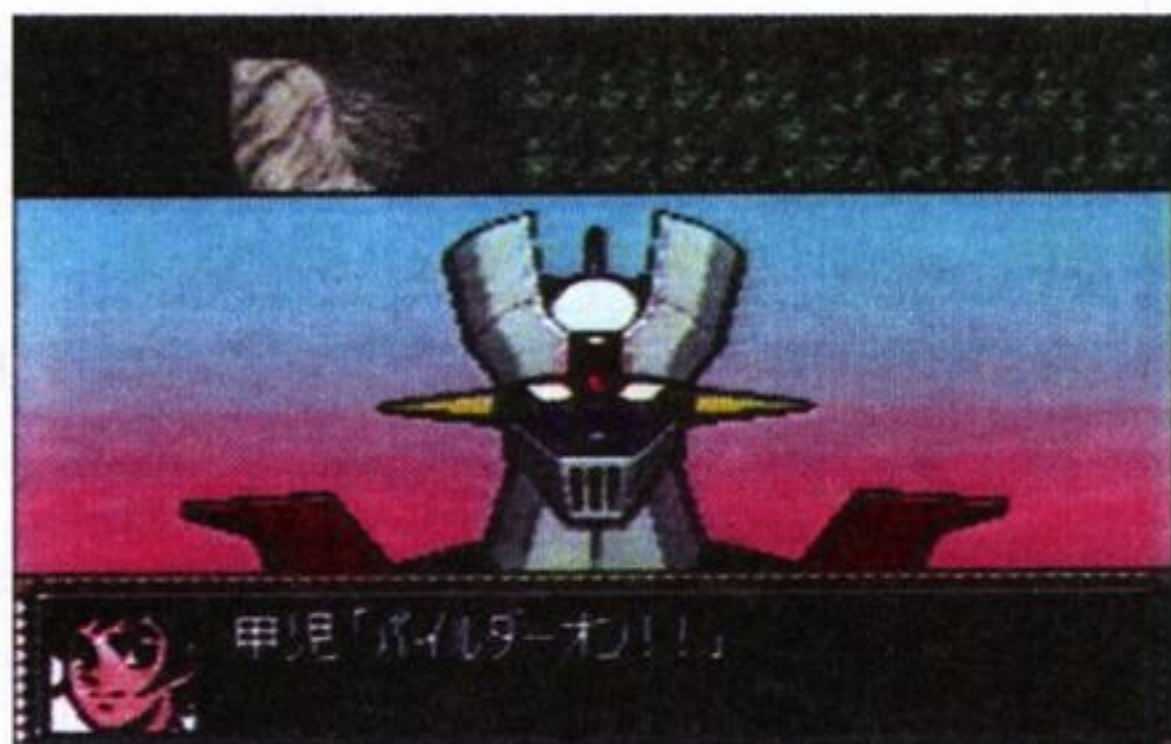
게임의 길이와 난이도 때문에 24화를 기점으로 한 1부까지는 스토리 중심으로 진행하며 그 이후 2부 진행부터는 철저공략해 나갈 것을 알린다.

제 1 부 일어서라! 과거의 영광을 위하여!!

제1화-발단-

여기는 광자력 연구소. 철이와 사야카가 이야기를 나누고 있다.

철이 : 아, 머리 아파. 연방도 갈 때가 됐나? 왜 그레이트나 비너스A가 박물관에 들어가야 되지?

사야카 : 또 그 얘기니?

마징가-고!

아무리 해도 소용없잖아… 이제 그만하자구.

카이군 : 그렇지 그 얘기는 해봐야 소용이 없지.

철이 : 그런데 카이군, 네 아버지는 뭘 연구하셨다고 했지? 듣기로는…

사야카 : 그만둬! 묻지 않은 네가 멍청하지 로보트 공학이라고 몇번 말했니?

둘이 시끄럽게 떠들던 중 갑자기 땅이 울린다. 궁교수는 근처의 운석을 조사하라는 명령을 내리고 출격하는 마징가Z.

시작하자마자 마징가Z가 출격하는 데모가 나온다.(아… 왜 최불암 생각이…)

철이 : 이 부근일텐데…

카이군 : 그런데 인스펙터란 뭐지?

철이 : 모르냐? 3차대전때 싸웠던 외계인이잖아.

갑자기 보스가 나타난다.

철 이 : 뭐하러 왔어? 보스, 위험하니까 돌아가!

보 스 : 그럴 순 없지!

브레스트화이어도 건재!

사야카 : 그만둬, 철아! 도움이 될지도 모르잖아?

보 스 : 아, 역시 사야카밖에 없다니깐~

이때 박사로부터 무선이 들어오고 론드벨과 합류하게 될 것이라는 얘기를 듣는다.

이수라남작 등장!

그런데 갑자기 아수라 남작 등장.

아수라 : 어떻게 된거야? 왜 마징가Z가 여기 있지? 네놈들은 뭘했나?

병사A : 미노스프키 입자의 농도가 짙어서…

우선 아수라 남작들을 상대로 조금 연습을 하도록 해보자. 어차피 첫판이므로 힘든 일은 없다. 정신 커멘드의 쓰임새나 전투의 흐름들을 파악하는데 주력하자.

카이군이 타고다니는 슈퍼 로보트. 기동력이 좋은 게 특징

브로켄을 처치하면 다시 사무실로 와서 대화가 시작된다.

철 이 : 여기서 북쪽으로 20킬로 더 가야 운석이 있는데…

아므로 : 좋아! 너희들도 함께 가자!

사야카 : 아, 그렇군요 이제부터 함께 행동하게 되었으니…

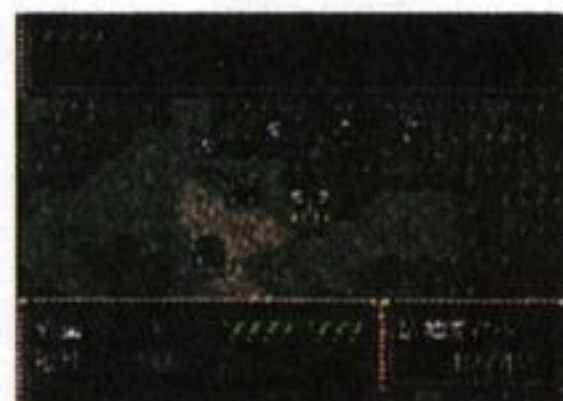
아므로 : 그런데 철군. 그 친군 누구지?

철 이 : 아아, 궁교수가 아는 분의 아들인데요, 우리들은 카이군이라 부르고 있죠.

카이군 : 잘 부탁합니다. 카이군이라고 합니다.

철 이 : 우리들은 이제부터 론드벨에 합류할텐데 돌아갈래?

카이군 : 아니 나도 같이 가

철 이 : 이봐, 괜찮은 거야? 그렇게 결정해도?

론드벨의 친구들과 합류한다

아므로 : 좋아, 무리는 하지마라.

이렇게 해서 우리의 주인공도 같이 가게 되었다.

다시 사무실.

아므로 : 비밀의 운석이 떨어진 지점에서 DC가 움직인다… 우연치고는 석연찮군.

료 : 그러고 보니 요즘 우연찮게 이상한 사건들이 많군요.

트레스 : 미노프스키 입자 농도가 짙어지고 있습니다!

제2화-미지의 방문자

미지의 방문자들도 상당한 전투력인듯…정체는?

이 운석은 실제 외계의 우주선이 붙어 있었다. 이들이 DC에 대해 전투할 뜻이 없다고 하지만 DC가 무차별 공격을 시도하는 중 론드벨이 나타나고 론드벨이 이들을 도와주게 된다.

첫판과 거의 동일하므로 무리없이 클리어할 수 있다. 대화에서 중요한 것도 보이지 않는다.

도중에 갑자기 티탄즈의 일원이 나타난다.

제리드 : 구원해 주러 왔다. 고맙게 생각해라, 론드벨!

캬 오 : 뭐지 저건 아군인가?

아므로 : 그렇다고…. 보는데…

캬 오 : 뭐야 확실히 안하나?

하디악스 : 배반자 녀석들… 이렇게 되면 저놈들도 한꺼번에 격멸시켜라!

부 하 : 하디악스님은?

하디악스 : 어…응…나는 말야 좀 용무가 있어서 먼저 실례!

라이라 : 쯧쯧…여전히 도망치는 거 하나는 빠르군.

DC 잔당을 쳐부수면 티탄즈가

제리드 : 자, 이제 녀석들을 우리에게 넘겨라 론드벨!

아므로 : 이쪽도 나름대로 조사명령을 받고 있다. 그렇게는 못하겠는데

로케트 펀치!

제리드 : 뭐라고 너희들 한번 해보겠다는 거냐?

라이라 : 기다려, 확실히 저쪽이 먼저 접촉했으니 여긴 일단 양보하자!

제리드 : 뭐야. 라이라 진심이냐?

티탄즈는 철수하고 광자력연구소로 돌아온 일행은 그들로부터 중대한 정보를 듣게 된다. 그건 펜다고나라고 하는 그들의 별을 지배하던 독재자가 세력을 규합하여 지구를 침공한다는 음모였으니…

다바 : 자세한 것은 모릅니다만 포세이다르라고 하는 군사력을 이용해서 이 별을 침공하려는 것 같습니다. 우리들도 협력하게 해주십시오!

아므로 : 좋소. 아까의 행동으로 봐서 믿을 수 있을 것같군요.

제3화-새로운 적-

건물을 배경으로 싸우도록

다바 일행이 즐겁게 관광을 하고 있을 즈음, 때아닌 적이 또 나타난다.

갸브레 : 흠…이게 론드벨이라고 하는 놈들인가?

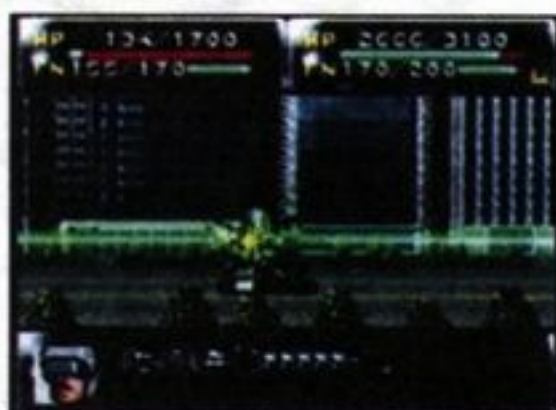
핫 샤 : 그렇지만 두목, 저들이 꽤 DC를 괴롭히는 것같은데요. 강하지 않을런지…

갸브레 : 두목이 아냐 임마! 대장이라고 안 부를래? 하긴 녀석들의 전력을 아직 모르니…

렛 시 : 왜그래 갸브레, 적이 눈앞에 있으니 떨리니?

아므로 : 저것이 포세이다르?

코 우 : 하지만 어떻게 벌써 지구에?

아므로 : 트레스! 철이 일행이 돌아올 때까지 여길 떠나지마라! 나머지 일행은 트레이호스를 지킨다!

포세이다르의 일부 슈트는 빔코트가 장비되어 있다. 빔으로 쏘아봐야 헛일

제4화-특훈! 대설산 뒤집기

벤케이가 대설산 뒤집기 특훈을 하고 있으면 적이 출현한다. 이제 게타팀의 출격인 것이다. 이 시나리오는 게타팀만이 출격하므로 게타팀의 레벨 업 시나리오라고 해도 좋을 듯하다. 텍사스맨도 나타나서 서포트해 준다.

맵 개시직후 적출현이라는 메시지와 함께 게타체인지 데모가 나오는데 이때 강제적으로 게타1에서 게타2로 변한다. 그러나 이후 변형 커멘드를 이용해서 자유롭게 변형이 가능하므로 안심.

적의 공격을 받으면 기력이 올라가므로 이용하자!

게타2가 1턴으로 적을 처치하기 위해서는 적의 반격을 받아서 기력을 올릴 필요가 있다. 왜냐하면 게타2는 기력이 올라가면서 공격력도 올라가기 때문이다. 공격은 드릴스톰, 반격은 드릴펀치로.

제5화-브라이트의 귀환-

게타빔 등장이요!

3턴째와 4턴째의 적공격은 막을 길이 없지만 메가사우르스 배트는 반드시 처치하도록 하자. 이 녀석의 공격을 4턴째에 미데아가 받으면 끝장이다.

5턴째에는 드디어 새로운 동료 단쿠가가 등장한다. 합체 로보트이므로 합체해서 싸우면 좋겠지만 코드를 봉인당한 탓에 아직은 무리. 그렇지만 기력 130이 되면 A형으로 변환 가능하다.

맵 개시전에 주인공에게 애인이 있는가, 없는가를 묻는데 여기서는 없다로 설정했다. 최북부에 있는 미데아는 3턴째에 적의 공격을 받게 되므로 트로이호스에 유니트를 싣고 전속력으로 향하자. 3턴에는 게타팀도 가세하므로 큰 힘이 된다.

맵 클리어후 물자와 인원의 보충이 있는데 미데아마다 모빌슈트와 자금이 있으므로 한 대도 격추당하지 말아야 한다.

미데아의 진행방향을 방해하지 말도록!

애인이 없는 경우 조연이 끼어든다. 오웃! 이건 타켓으로…

제6화-구출! 콤바트라V

난바라 커넥션으로부터 구조요청을 받고 론드벨은 콤바트라V 구출에 나선다. 론드벨이 도착하는 5턴까지는 콤바트라V 한 대로 싸우므로 주의해서…

맵이 시작되면 잽싸게 기력을 올리고 콤바트라V로 합체하자. 합체할 때에는 5대를 한곳에 끌어 모으면 된다. 체력이 2만이나 되는 그레이든을 콤바트라 1대로 처치하려면 일단 반격을 받아 기력을 올린 뒤 초전자스핀으로 단방에 처치하자. 론드벨은 적이 밀집해 있는 한가운데에 나타나게 되는데 이럴 때는 확실하게 한대 한대씩 처치하도록 하자.

초전자스핀의 위력!

제7화-투장 다이모스

로보트대전과 똑같은 동료 모집용 시나리오라고 할 수 있다.

처음에는 다이모스와 가르바-FX뿐이지만 도중에 론드벨이 등장하고 적의 증원도 도착하는 설정.(괴롭다) 처음에는 두대의 가르바-FX뿐으로 이것으로는 이길 수 없음이 지당한 일. 다이모스의 출격지점 근처에 두대의 조네카이저가 있지만 공격목표는 발바스의 조네카이저다. 다이모스를 지상에 내려서 추격하자.

3턴째에 론드벨이 등장하고 좌우에 적의 증원도 팍팍 튀어나온다.(매번 괴롭다)

열풍정권 때리기

아수라와 브로켄이 타고 있는 그루를 처치할 때 행운 커멘드를 사용하자. 엄청난 양의 거금을 손에 넣게 된다.

제8화 전장의 사랑

렛시의 파괴력 또한 굉장하다

다이모스를 동료로한 직후 포세이달의 습격이… 이번 시나리오는 이제까지보다 한단계 높은 난이도를 가지고 있으므로 초보자의 경우는 조금 어려울지도 모른다. 하지만 체력에 주의하면서 돌격 행동만 자제한다면 게임오버가 되는 불행한 사태는 일어나지 않을 것이다.

우선 전략을 두가지로 설정해 볼 수가 있는데 하나는 부대를 두개로 나눠서 육지와 바다로 진격하는 것이고 또하나는 중앙의 숲을 거점으로 적의 공격을 기다리는 것이다. 물론 후자가 안전하지만 성격이 급한 사람은 전자를 과감히 채택해 보는 것도?

이전에 포로였던 렛시가 적진에 있다는 것도 놓치지 말 것! 이것은 설득의 전조가 아닌가? 다바가 다가가서 설득하면 렛시는 우리편이 되어준다. 다바가 렛시에게 접근하면 설득 커멘드가 나오므로 잘 활용하도록.

다바 : 기다려! 포세이달는 지금 그들만의 생각을 품고 있다! 펜다고라에는 평화를 기원하는 사람들도 있다고!

렛시 : 그러나 나는 싸움을 멈출 수 없어

다바 : 아군이 되어주지 않는다면 포세이달에게 힘을 빌려주지 말고 펜다고라에 돌아가주기만이라도 할 수 없겠니?

렛시 : 정말로 혼자서 포세이달에 대항하려는 거야? 알았어 그 용기 인정하지 나도 함께 싸워줄게.

렛시를 설득하지 않으면 동료로 만들 수 없는가? 그것이 그렇지도 않아서 적을 전멸시키고 나면 차이차라고 하는 녀석이 혼자서 도전해온다. 이 녀석과 상대하고 있노라면 렛시가 자동적으로 동료가 되어준다.

제9화 점보트3 등장

합체야말로 로보트만화의 꽃!

최강병기 문어택

해적이라고 하는 새로운 적이 출현. 여기서 뉴로보트 점보트3가 등장한다. 론드벨의 구원도 있지만 모든 적을 점보트3으로 처치하는 것도 불가능하지 않으므로 힘내도록! 별로 어려운 점은 없고 레벨 올리기용 시나리오 정도라고 해주자.

브라이트 : 뭐냐?

철 이 : 못보던 로보트가 있는데?

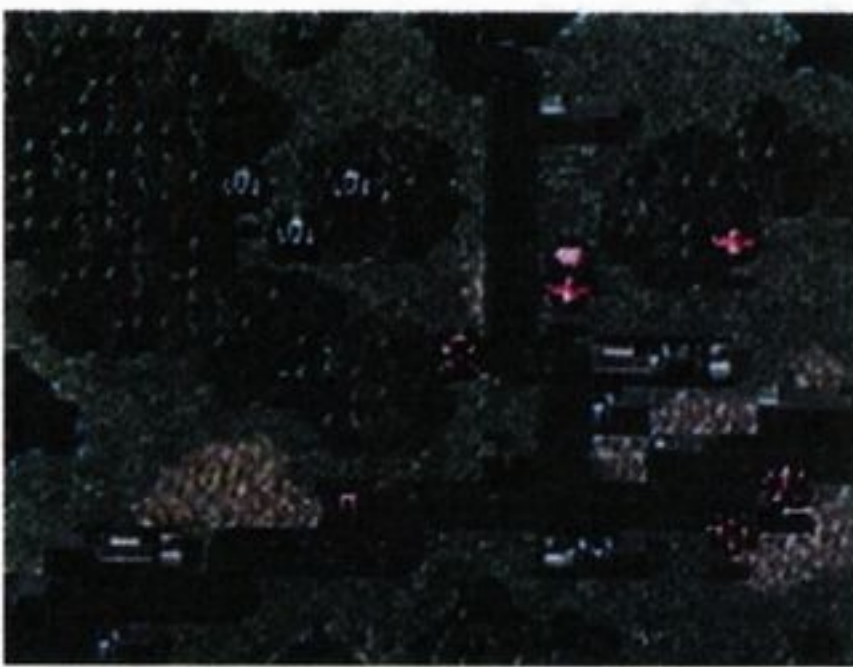
에 리 코 : 저건…론드벨?

가 츠 에 : 론드벨? 그거 먹는 거니?

우주타로 : 론드벨이라고? 연방군 독립부대의 그 유명한 엘리트 부대가 여기에 왜 나타나겠어?

에 리 코 : 하지만 이 근처에는 광자력 연구소랑 난바라 연구소도 있으니깐…

놀라는 점보트팀

제10화 슬픈 기억

가르바-FX가 이 많은 대군을 물리칠 수 있다고?

사라와 켈나그르의 말 싸움도 잠시뿐,다시 치열한 전투가 시작되고 갑자기 카뮤도 등장한다.

카 뮤 : 카츠! 또 혼자서 쓸데없는 짓을!

카 츠 : 카뮤!

나나가 오빠와의 트러블로 인해 혼자 뛰쳐나왔다가 적과 부딪히게 된다. 여기서는 시간을 끌면서 론드벨을 기다릴 수밖에 없다. 미데아라면 어떻게 해보겠지만…

켈나그르 : 에에이! 단 한대의 전투기를 가지고 왜 이렇게 시간을 끄나!

사 라 : 자기가 하지…

켈나그르 : 뭐!

카 뮤 : 내가 올 때까지 쓸데없는 행동은 하지 말라고 했잖아?

아 므 로 : 카뮤 그 정도로 해둬라. 카츠도 십분 반성하고 있는데…근데 너 왜 여기에?

카 뮤 : 헨켄 함장의 아가마를 호위해서 왔습니다.

아 므 로 : 그렇군,자 도우라고!

제11화-눈떠라! 초수신기

카이 : 박사님, 수전기의 상태는 어때요?

박사 : 너희들이 너무 험악하게 머신을 굴려서 지금 고생하고 있다, 응!

사오토메 박사가 초수신기를 완성시킬 때까지 비겁한 이수라 남작을 맞아 싸워야 한다. 사오토메 박사의 연구소가 방어력이 높고 체력도 회복할 수 있으므로 여기에 네대를 모아놓고 싸우는 것도 좋은 방편이 될 수 있다.

사 라 : 괜찮아, 시노부?

시노부 : 응, 아직은…하지만

단쿠가의 멋진 합체신

이 상태로는 위험해

사 라 : 어떡할려고…

시노부 : 박사님, 단쿠가의 합체를 허가해 주십시오. 이대로는 당하겠어요!

박 사 : 하지만, 내 의견으론…아냐…좋다. 합체를 허가한다. 컴퓨터 록오프!

제12화-사랑의 행방

다이모스의 필살기가 작렬!

이치야가 에리카를 찾아 가출(?)했으므로 주인공은 철 일행과 함께 찾아나서게 되었다. 마침 에리카는 발바스 장군에게 끌려가고 만다.

시나리오에 어려운 점은 없으므로 쉽게 클리어할 수 있을 것이다.

전투가 끝나고 일행은 에리카가 리히텔 제독의 동생이라는 사실을 알게 되는데…

나 나 : 왜 밤 성인들이 에리카를 잡아갔을까?

다 바 : 지금은 그 일을 잊으세요. 싸움에 충실하시는 게…

이치야 : 그렇군… 적도 아군도 없는 평화로운 세계를 위해서…

게 류 : 아무튼 센다이로 향하지. 모두 기다리고 있을텐데…

시노부 : 이봐 이리와 봐, 이상한 뉴스를 하는데…신작영화인가?

아므로 : 아, 저건 라기아스의 사건때 같이 싸웠던 동료다. 어디서 나왔을까?

제13화-부상

시작하자마자 쇼우가 가라리아와 공방전을 벌이고 있다. 잠시후 오라슈트의 대부대가 나타나므로 일거에 처치하도록. 이들은 대부분 빔코트를 갖추고 있어 빔병기의 자제가 요망된다.

쇼 우 : 가라리아, 그만둬! 여기는 지저세계가 아냐!

가라리아 : 시끄럽다. 어떤 세계건 너를 처치해야겠다는 일념은 변함이 없어!

쇼 우 : 그렇다면 할 수 없군.

메가입자포도 쓸모없다

역시 오라베기는 크리티칼 티트가 잘나와~

갑자기 비쇼트의 부대가 나타난다.

비쇼트 : 던바인…쇼우군. 시라도 에레도 없는 것같군. 그렇다면 이 기회에…

루 자 : 던바인의 목을 진상한다면 드레이크님도 기뻐하시겠죠

토 드 : 앗, 저건 쇼우잖아! 잘만났다.

쇼 우 : 역시 오라머신들이 지상에 나오는 건 자코라의 소행인가? 지상에서 죽는 것도 행복할까…

제 14화-하늘을 날으는 마징가Z

제트 스크란더를 장착한 마징가의 위용

마징가가 하늘로 날아가는 기막힌 광경이 벌어진다.

박 사 : 그럼 테스트를 실시한다

세와시 : 제트 스크란더 발사!

철 이 : 얏호! 끝내주는데?

사야카 : 좋겠다…나도 하늘을 날았으면…

그러나 기쁨도 잠시뿐. 광자력 연구소를 노리는 브로켄 일당이 나타나고 마징가로 이들을 물리쳐야 한다. 여기서 적을 광자력 연구소에 들르면 게임오버가 되므로 일렬로 슈트들을 정렬시켜놓고 막는 것도 방법이 된다. 하지만 중간에 고쇼군 등이 나타나 상당히 도와주므로 크게 어렵지는 않다.

사야카 : 참. 혹시 전에 마사키군이 준 통신기 갖고 있니? 있으면 그 걸로 마사키군이라도 불러 도와달래자…

철이 : 음…그게 있잖아…돌려줘버렸는데…

사야카 : 너란 인간은~!

웨고의 게슈펜스트도 나타난다

제15화-미아의 결의

콤바트라V 합체!

15화는 가르다의 최후 이야기이다. 스토리가 훌륭하여 세세히 설명하였다.

오레아나 : 얼굴을 들어라 가르다…

가 르 다 : 드릴 말씀이 없습니다. 매번 지고 돌아오기만 하니…

오레아나 : 이제 됐다. 얼굴을 들거라

가 르 다 : 넷!

오레아나 : 자신을 학대해서 무엇에 쓰느냐…피곤할테니 침실에 돌아가 자거라.

가 르 다 : 하지만 어머님!

오레아나 : 엄마 말을 듣거라. 컴퓨터로 이루어진 나와 달리 너는 육체를 가지고 있다. 조심해야해…

가 르 다 : 어머님 감사합니다.

가르다가 침실로 간 후-

오레아나 : 육체라…바보같은 가르다놈!

다시 침실-

가르다 : 너무도 자상하신 어머님이시다. 미아, 마그마수 데몬은 완성했나?

미 아 : 네, 가르다님

가르다 : 음, 나는 좀 자두마… 그간 무슨 일이 있다면 즉시 부르도록, 어머님 안녕히 주무십쇼…

미 아 : …

미 아 : 피곤하실테죠, 사랑스런 가르다님…하프로이드의 저와 달리 육체를 가지고 계시니… 편히 쉬세요.

미아는 오레아나가 있는 곳으로 물러간다.

오레아나 : 가르다는 잠들었나?

미 아 : 네, 오레아나님

오레아나 : 그런가, 좋아 그럼 그 녀석 일어나거든 알려줘라 오늘부로 해고라고 말이야

미 아 : 네? 오레아나님 그건 대체…

미아는 죽기를 각오하고 덤빈다

오레아나 : 가르다는 사령관으로서 너무 부드럽다. 콤바트라에 론드벨이 가세한 지금 가르다에게 계속 지휘를 맡길 순 없다.

미 아 : (그런…그렇게 되면 자존심 강한 가르다님은 살지 못할텐데…)

미 아 : 부탁드릴 것이 있습니다. 오레아나님! 제게 마그마수의 지휘를 맡겨 주십시오. 반드시 론드벨과 콤바트라를 무찌르겠습니다! 그 대신 콤바트라를 처치했을 경우…

오레아나 : 가르다를 해임하지 말라는 거겠지? 좋아 그렇게 하마.

미아 : 감사합니다. 오레아나님! 마그마수 데몬! 출격준비! (서두르지 않으면… 가르다님이 깨어나기 전에…)

다시 여기는 콤바트라의 본거지-

박 사 : 모두 기뻐해라. 우리들도 론드벨에 참가하도록 결정되었다.

치즈르 : 잘됐네요!

박 사 : 곧 론드벨도 이곳에

초전자스핀이 작렬!

올거다

로페트 : 마그마수 접근! 마그마수 접근!

쵸 마 : 왔군! 론드벨 복귀의 축전삼아 싸워볼까?

콤바트라와 미아의 데몬이 맞서 있다-

미아 : 가르다님, 이제 안녕이군요…

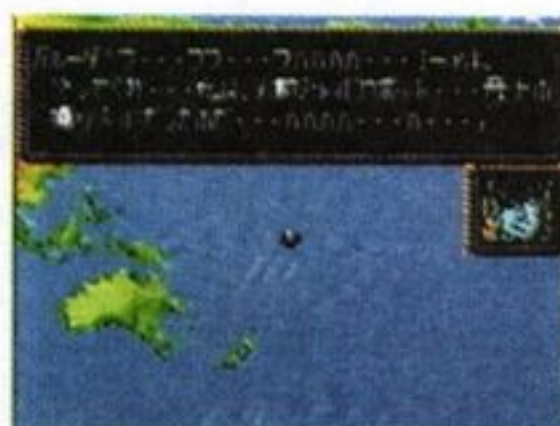
쵸마 : 뭐야? 마그마수 한마리잖아?

박사 : 조심해라! 함정일지 모른다!

쵸마 : 에에이! 단번에 없애지 뭐. 콤바인 고!

미아가 콤바트라에게 당하고 나면 뒤늦게 가르다가 나타나서 미아를 회수해간다.

가르다 : 미아의 회수를 서둘러라! 쵸마여 승부는 다음이다!

제16화-대장군 가르다의 비극

가르다는 오레아나를 폭파시킨다

가르다는 미아를 고쳐주기 위해 지하의 안드로이드 공장에 들어섰다. 그런데…

가르다 : 조금만 기다려라 미아… 여기가 네가 태어난 곳인가? 나도 처음 와보는데…

어디지? 너에 관한 데이터가 어딘가에 있을 텐데… 그것만 있으면 너는 다시 태어날 수 있겠지, 아니, 반드시 되살려 주마! 응? 아니 이건 뭐지? 난 도대체 어디로 온 거야? 나와 똑같은 모습을 한 로보트가 이렇게 많다니…

목소리 : 가르다 1호 기억회로에 이상 실패, 가르다 2호 캐릭터 조직에 이상 발견 해체… 가르다 3호 감정회로를 잠입시킴…

가르다 : 우오옷! 이럴 수가… 나는 어머니가 만든 단순한 로보트였단 말인가? 감정을 주입시키고 자신을 켐벨 성인이라고 믿게 해서 만든 단순한 인형… 그게 나… 대장군 가르다라니…

초전자스핀을 맞고 가르다는 장렬한 최후를…

하하하하…미아여… 웃어줘라…나는 너와 똑같은 로보트…어머니가 만든 인형이었단다…하하하…용서할 수 없다! 도저히 용서못해! 지금까지 잘도 나를 속여왔겠다! 오레아나!

장면은 바뀌어 오레아나의 방-

오레아나 : 가…가르다 뭐하는 거냐? 난 너의 엄마인데?
가 르 다 : 시끄럿! 이제 더 이상 속을 줄 알고? 이거나 먹어라!
오레아나 : 미쳤니 가르다?
가 르 다 : 로보트도 미치는 일이 있나 오레아나!
오레아나 : 대…대체…
가 르 다 : 나는 널 처치하고 죽은 미아와 로보트의 혼을 걸고 콤바트라V와 싸운다! 죽어라!
오레아나 : 우오오오옷!

퍽! 소리와 함께 오레아나는 갔다. 가르다는 빅가르다(대형슈트)의 앞에 섰다-

가르다 : 빅가르다여 나도 너와 같은 로보트였다… 나와 너는 형제같은 것이다. 같이 콤바트라V와 최후의 결전에 임하자. 미아…내가 좀더 빨리 자신이 로보트라는 사실을 깨달았다면 조금은 너의 사랑을 받아 들일 수 있었을텐데…

가르다는 콤바트라 연구소 밖에서 1대 1 대결을 외친다-

가르다 : 콤바트라V여 너에게 1대1 대결을 신청한다!
쵸마 : 좋다! 지금 나가마!
아므로 : 기다려 함정일지도 모른다!
쵸마 : 가르다는 그런 놈이 아냐!

여기서는 콤바트라와 가르다가 1대 1로 대결하게 된다. 다른 무기는 별로 쓸모가 없고 초전자 스핀에 열혈 커멘드로 크리티컬을 먹여서 두세번 때리면 된다. 불쌍한 가르다… 있을 수 없는 일이란… 이후 다른 시시껄렁한 놈들이 나오는데 이 때는 론드벨이 가세하므로 간단히 없앨 수 있다.
가르다 : 이제 나도 미아곁으로 가는구나…쿠훗…콤바트라여 훌륭했다…
쵸 마 : 가르다…장렬한 최후였다

제17화 오라머신 전개

이번 시나리오에서는 오라전함 고라온을 얻을 수 있다.

포세이달 녀석들까지!! 정말 짜증나게 하는군!!

빔코트 관통!

그리고 적으로 대다수의 오라머신이 나오는데 이들이 빔코트를 장비하고 있다는 사실을 상기하자. 게다가 운동성이 좋아서 그런지 몰라도 웬만한 명중률에는 맞지도 않는다. 명중률에 신경을 써서 무기를 골라야 할 것이다. 만약 빔계통에서 타격 3000 이상이라면 통할지도 모른다?

제18화 인트루더

필리핀의 DC 본부로 쳐들어가는 론드벨. 주인공은 우선 거리가 짧은 북서의 루트를 이용하기로 하였다. 어차피 기지까지 한 대만이라도 가면 클리어하므로 설명이 필요없을 정도로 쉽다.

작전회의를 열자

제19화 아수라 남작의 최후

발광하는 아수라 남작

아수라 남작의 무덤이 될 곳. 곳곳에 에너지 회복 장치가 있는 것을 염두하고 싸우도록. 또한 아수라를 처치하고 6턴 이내에 빠져 나와야 하므로 몇대는 아수라를 처치하고 몇대는 중도에 대기하면서 퇴로를 확보하는 것이 좋다. 혹시 다 못 빠져나갈 것같으면 억울하지만 전부 자폭을 시키든지 해서 없앤다. 어차피 한대라도 빠져나가면 깨는거니깐…

제20화 용자 라이덴

라이덴의 위용. 스타일은 좀 구식이군

라이덴이 자신의 의지로 부활하면서 샤틴 왕자와의 대결이 재개된다. 샤킨과의 회전은 간단하게 끝나고 샤킨을 추격하게 되는데…

제21화 닥터 헬의 야망

정말 끝내주도록 적이 많이 나온다. 좀 죽였다 싶으면 적이 옆에서 우수수 튀어나올 정도이니…

오라캐넌!

게다가 체력도 막 8000을 상회하는 놈들이라 약도 없다. 어쩐다? 여기서 한번 전함의 오라캐논포를 사용해 보지 않겠는가? 사실 이동후 바로 쏠 수가 없기 때문에 타겟을 구성하기 힘들지만 위치를 잘 잡고 있다 몰려있을 때 발사하면 4-5대 정도 한번에 골로 보낼 수가 있

하이퍼 오라베기의 위력도 어떨 때는 굉장하다. 그래도 그렇지 한번에 10000 이상이라니…

다. 그리고 쇼우가 조종하는 오라배틀러를 계속 싸움시켜 기력을 왕창 올리자 그러면 전함의 주포도 두렵지 않는 하이퍼 오라베기를 사용할 수가 있으니… 허허, 이 무기는 최대일 때 크리티컬 가능성이 50%까지 뛴다.

제22화-터닝포인트

단공포도 상당히 도움이 된다. 명중율이 좀 낮아서 그렇지…

티탄즈와 결전후 상당히 약체화된 DC 부대와 마주친 론드벨. 과연 신은 "유저여 이제까지 고전하느라 고생이 많았다. 오래간만에 일방적인 전력으로 우세하게 즐겨보거라"하고 이번 시나리오를 내려주신 것일까?

조금만 싸워보면 알겠지만 중앙에서 대규모 부대가 나타난다. (아~피곤해…)

별 방법은 없고 각개격파 당하지 않도록 뭉쳐서 싸우도록.

이번 시나리오가 끝나면 론드벨은 우주로 나가 노이에 DC의 콜로니 지구 투하를 저지하기로 합의하고 홍콩으로 향하는데…

미사일 발사아아아아아아!

제23화-우주에

제리드와의 혈전

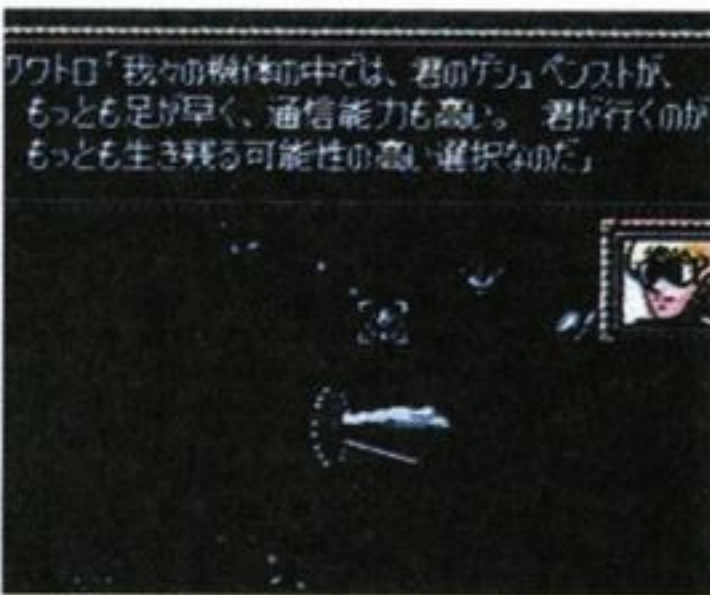
티탄즈의 에이스들도 제법이다

상당히 높은 난이도를 자랑하는 시나리오. 최초에 일련의 티탄즈가 3군데서 나타나는데 아가마 발사준비가 끝날 때까지 10턴내에 모두 쳐부숴야 한다. 물론 아가마가 적에게 당하지 않아야 하는 것은 당연하다. 그러나 이것만이 전부가 아니다.

5턴이 지나면 제리드를 지원하기 위한 또다른 티탄즈 부대가 북서쪽에서! 더구나 상당한 숫자이다. 우선 처음에 병력을 3군데로 파견한다. 아마 북동쪽의 티탄즈는 전멸시키고 남서지역은 혼전, 남동 지역은 패배를 맛볼 것이다. 이런 상태에서 다시 티탄즈가 나타나면 전부대를 발사대 주위로 모아 최후의 진형을 펼친다. 이 때부터는 적도 사력을 다해 쫓아오므로 시간내에 다 처치하지 못할 염려

아가마를 수호하지 않으면!

는 없다. 메가입자포도 잘 활용하면 길목으로 몰려오는 적들을 일거에 섬멸할 수 있을 것이다. 그럼 이제 우주로!

제24화-웨고와의 접촉

크와트로(샤아)의 등장

크와트로 : 어떻게 제 1파는 격퇴했지만 언제 제 2파가 올지 모른다.

길 리 암 : 음…이 대로는 전멸의 가능성도 있군.

크와트로 : 듀크군, 자네는 우리 웨고와는 관계없다. 이 이상 자네를 위험하게 할 순 없지 곧 론드벨도 올테니 비켜나 있게

듀　　크 : 그런 말씀 하지 마십쇼. 전에도 함께 싸운 적이 있지 않습니까. 동료란 말이죠 최후까지 돕겠습니다.

크와트로 : 미안하다. 길리암 지금 본대에 연락을 좀 해주게… 우리 기체중에는 게슈펜스트가 제일 빠르니까 말일세. 통신기능도 높고 말이야 자네가 가는 것이 살아남을 가능성도 높고…

길리암 : 알겠다. 하지만 가능한 무리는 하지마.

크와트로 : 자, 이제 얼마나 시간을 벌 수 있을지…

히 카 루 : 왔습니다. 11시 방향!

크와트로 : 음, 상당히 빠르군!

맛 슈 마 : 음? 이렇게 적은 수였나?

고　　든 : 앗! 저건 백식입니다!

맛 슈 마 : 음 과연… 우리 DC와 하만님을 위해 저들을 쳐부수도록!

듀　　크 : 히카루씨 당신은 무리하지 말고 우리들의 서포트를 해주세요

그랜다이저의 위용

모빌슈트 동사의 전투가 개시된다

우주에서의 전투는 모빌슈트계가 유리하게 되어 있다. 왜냐하면 지구에서 활약하던 로보트들은 상대적으로 우주와 같은 환경에선 여러가지로 떨어지기 때문이다. 아직 전투는 끝나지 않았다. 과연 론드벨의 앞에는 어떤 운명이 기다리고 있을지?

제 2 부 모든 이의 꿈…

제25화-강습! 저지 한계점

크와트로가 다시 론드 벨로 돌아오게 된다

카토가 이런 곳에…

이번 전투의 목적은 코로니가 지구로 추락하는 것을 막는 것이다. 코로니의 궤도 수정을 위해서는 아가마의 힘이 필요하기 때문에 이번 전투를 최단시간에 클리어하려면 아가마를 코로니의 옆까지 도착시키기만 하면 된다. 단 이곳에는 가토가 등장하는데 가토를 막지 못하면 아가마의 전진은 힘들 것이다. 가토를 막기 위해서 방어력이 높은 캐릭터를 전진시키자.

3~4턴 이후에 원군으로 ZZ건담과 F-91이 등장한다.

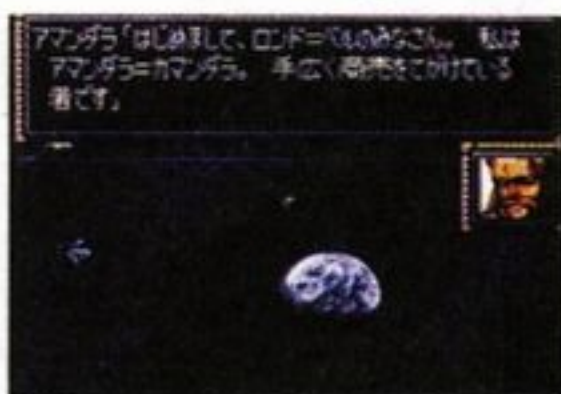
시브크와 쥬도가 원군으로 등장했다!!

아가마를 이곳까지만 전진시키면 된다

제26화-론데니온

넬 아가마에 대해서 알려주는 크와트로

아만다라는 아군에게 병기를 제공한다

코로니의 추락을 저지한 론드 벨은 이제까지 격심한 전투를 거치면서 대다수의 시스템이 고장난 아가마를 웨고의 넬 아가마로 교체하기 위해서 사이드 1의 론데니온으로 가게 된다.

그리고 이곳에서는 죽음의 상인이라 불리우는 아만다라가 등장하여 엘가임Mk II를 비롯한 여러가지 신병기를 아군에게 건네주고 가게 된다.

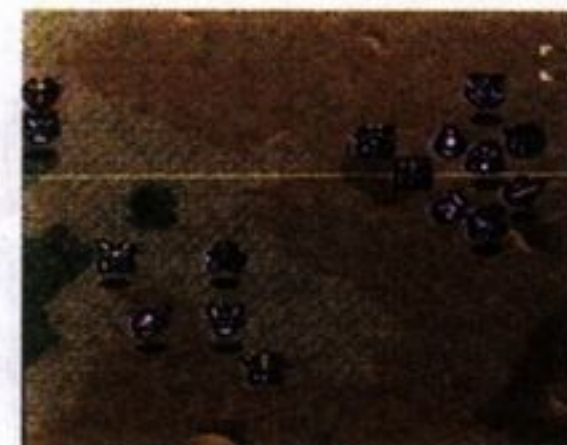
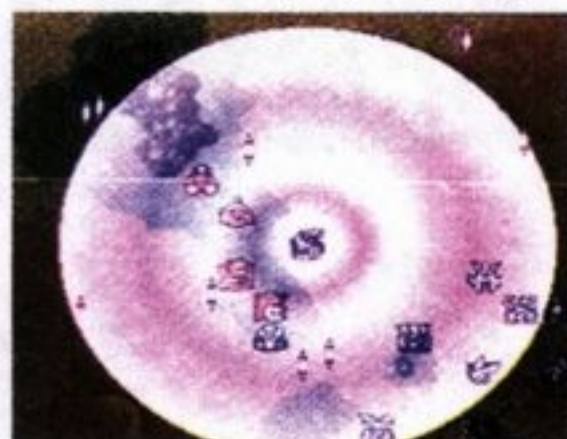
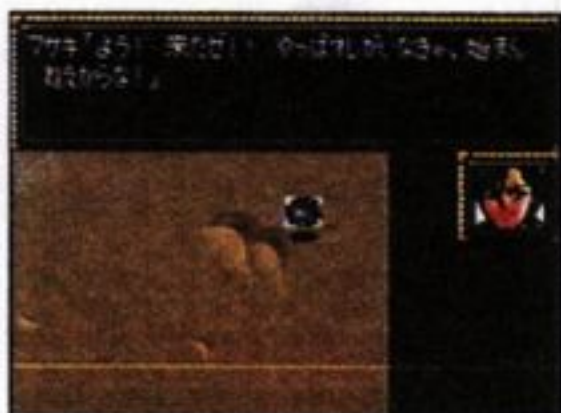
적으로는 13인족이 등장하는데 명중률이 높은 적들이기 때문에 주의해야만 한다.

제 27화-그랑존의 비밀

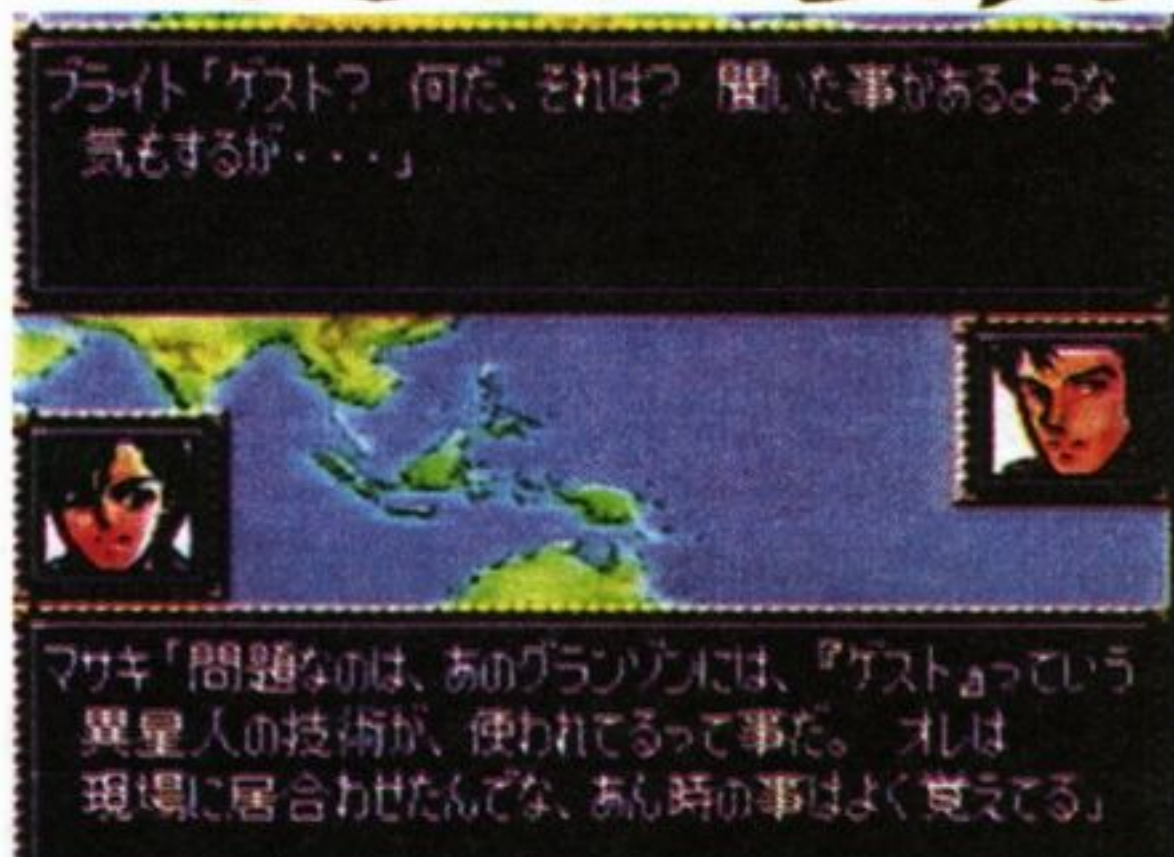
적의 공습이다!!

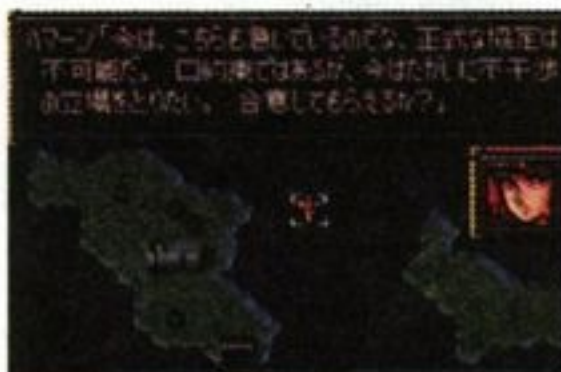
론데니온의 적을 쓰러뜨린 후에 아군은 아므로의 V건담을 얻게 되며 주인공인 카이는 자신의 아버지가 생일 선물로 보낸 그룬가스트(리얼 로보트계로 진행한다면 휴케바인을 얻게 된다)를 받게 된다. 그 후에 다시 A팀으로 이야기가 돌아가게 되고 지구에서 B팀의 귀환을 기다리고 있던 A팀은 적의 공격을 받게 된다.

전투가 한참 진행되다 보면 적의 원군이 도착하여 상황이 불리하게 돌아갈 것이다. 이 때 1턴을 넘기게 되면 1타 원군으로 사이바스타가 등장하는데 가속을 이용하여 적의 중심부로 돌진한 후, 사이프래슈를 이용하여 승기를 잡도록 하자. 2차 원군으로는 B팀의 멤버들이 도착하게 된다.

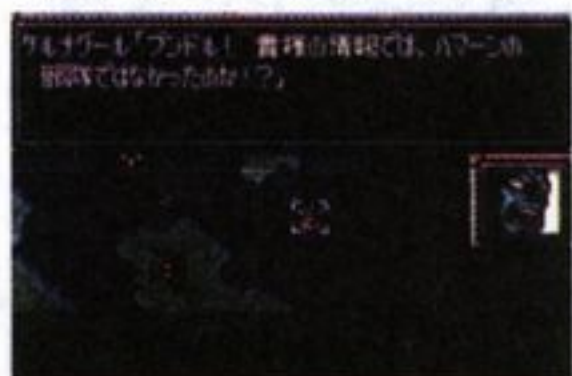
적의 숫자가 압도적으로 많다

2차 원군으로 B팀의 멤버가 도착한다!

사이바스타의 등장! 이것으로 역전이 가능할지도…

작열! 사이프래슈!!

제28화-노이에DC

마사키에게 그랑존의 비밀을 듣게 되는 브라이트

합류가 끝나게 되면 마사키에게 4차 대전의 원인에 대해서 듣게 된다. 그것은 슈우가 조종하는 그랑존에 이유가 있다는 것인데 이번 전쟁의 주모자인 게스트의 제제난은 그랑존이 가지고 있는 고대 게스트의 기술을 노리고 있다는 것이다. 그후 아군은 파풍재단의 조사에 의해서 밝혀진 DC의 기지를 무너뜨리기 위해서 이동하게 된다.

노이에DC의 하만은 임시휴전을 요청한다

티탄즈의 등장!!

이번 전투는 이동중에 만나게 되는 티탄즈와 벌이게 되는데 티탄즈의 보스급인 게르나글이 타고 있는 전함의 HP가 20000 이상이므로 주의하자. 이 전투는 리더인 케틀을 쓰러뜨리면 끝나게 된다.

케틀이 쓰러지면 나머지 적들은 후퇴하게 된다

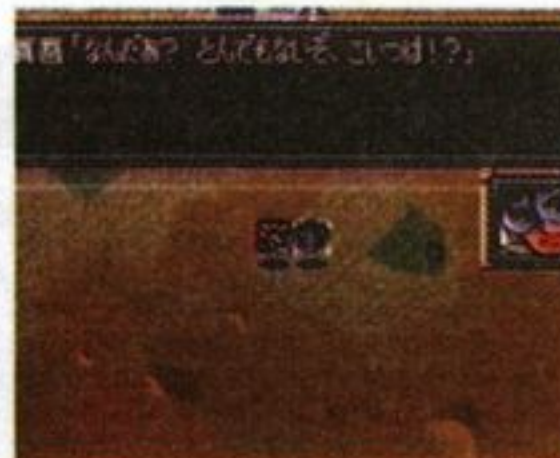
제29화-천재 과학자 아이잠의 도전

동료가 된 대장군 팀

티탄즈와의 싸움에서 동료가 된 대장군 팀. 이들과 함께 DC의 기지로 가고 있을 때 리히텔측의 과학자인 아이잠은 초탄성금속을 이용한 기메리아를 완성시켰다.

아이잠은 초탄성금속을 이용한 기메리아를 완성시켰다

어떠한 공격도 먹히질 않는다

아이잠은 기메리아를 이용하여 론드 벨에게 도전하는데 이번 전투는 시나리오적으로 후퇴하게 되어 있으니 6턴정도만 싸워서 버티도록 하자.

제30화-리히텔과 아이잠

기메리아의 공식을 건네받는 론드 벨

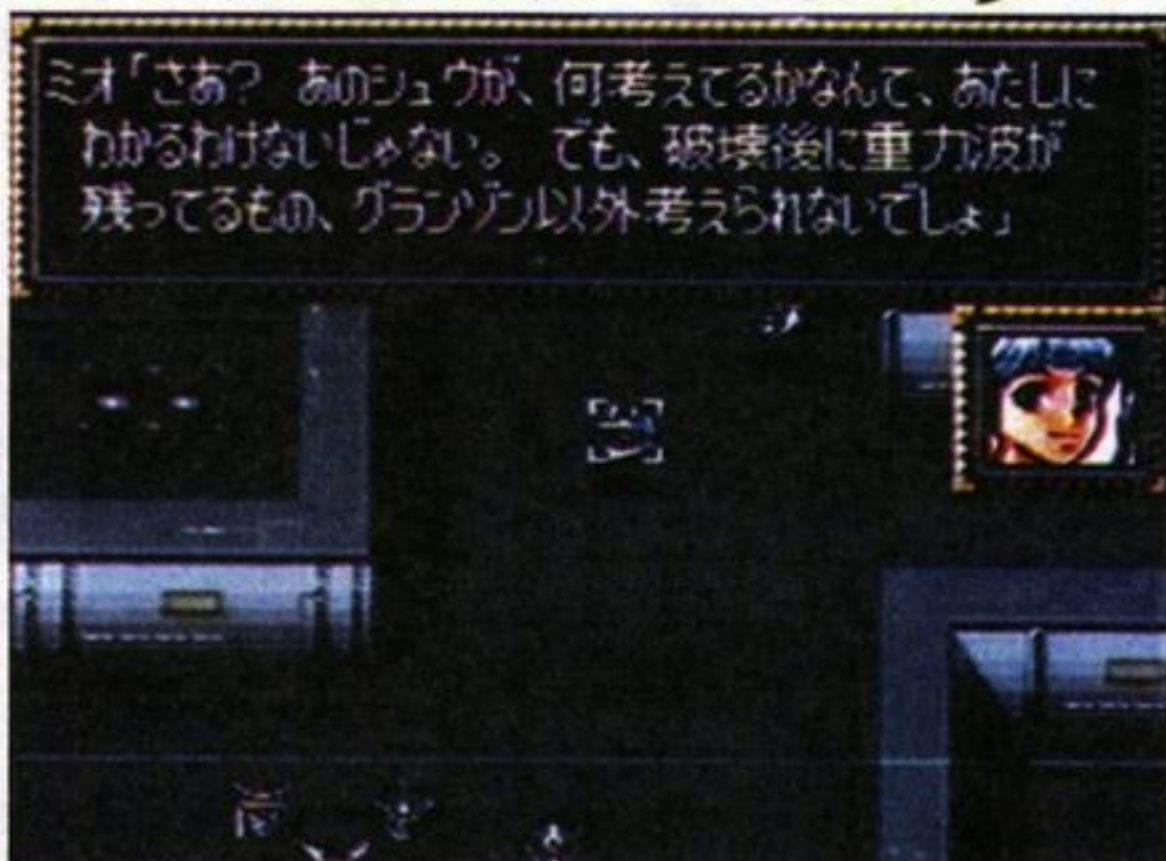
기메리아에게 패하여 후퇴한 론드 벨은 기메리아의 초탄성금속을 파괴할 방법을 찾게 된다. 그 때 에리카는 론드 벨을 위해서 기메리아의 공식을 빼내게 되고 론드 벨은 그것을 입수하게 된다. 그리고 다이모스의 「필살 열풍 정권 찌르기」는 본래의 파워를 되찾게 되고 다시금 기메리아와 싸우게 된다. 기메리아에게는 다이모스의 「필살 열풍 정권 찌르기」만을 사용하자.

다이모스의 필살 열풍 정권 찌르기가 작열!!

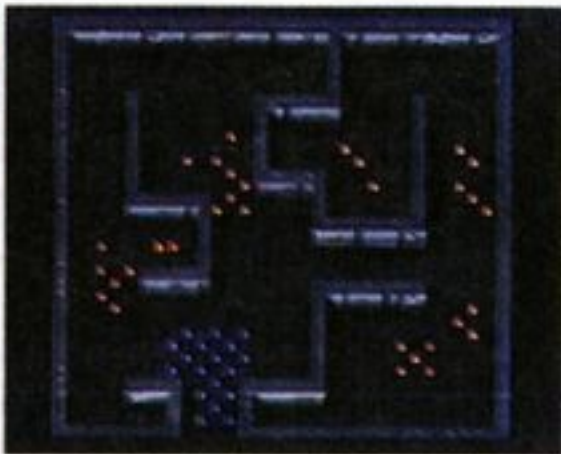
기메리아를 쓰러뜨리면 최초로 게스트의 세티라는 여자가 등장한다. 게스트는 엄청난 위력을 가진 군단이므로 아군 유니트 2~3대정도의 파손은 감수해야 할 것이다.

다이모스와 가르바만 출동하게 된다

게스트로 세티가 등장한다

제31화-코로스와 돈 자우사

미장기신들과의 만남

DC의 기지에 도착한 론드 벨은 DC의 기지가 파괴되어 있는 것에 대해서 놀라게 된다. 그리고 이곳에서 마장기신들과 만나게 되는데 이들은 지금 동료가 되지 않고 사라지게 된다. 마장기신 잠지드의 조종사인 미오의 말에 의하면 DC의 기지를 파괴한 것은 그랑존이라고 하는데…

파괴된 기지 내부에서는 암흑대장군이 나타나고 전투가 시작된다. 기동력과 파워, 양측 모두의 기량이 필요한 곳이다.

적들을 물리치고 나면 패망한 DC를 부흥시킨 「코로스」라는 인물이 나타나는데 그녀는 타이탄3의 조종사인 반죠의 아버지가 만들어낸 메카노이드이다.

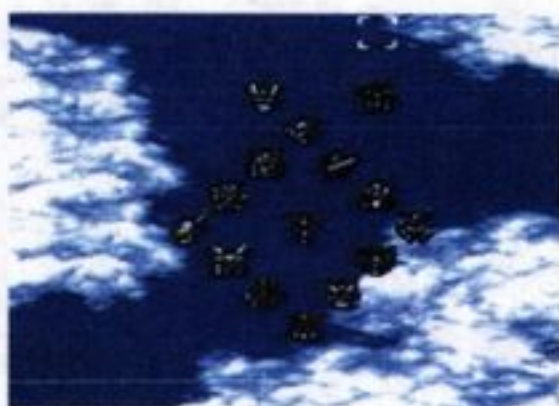
암흑대장군은 공격력이 상당히 강하다

홀로그램에 의한 코로스의 등장

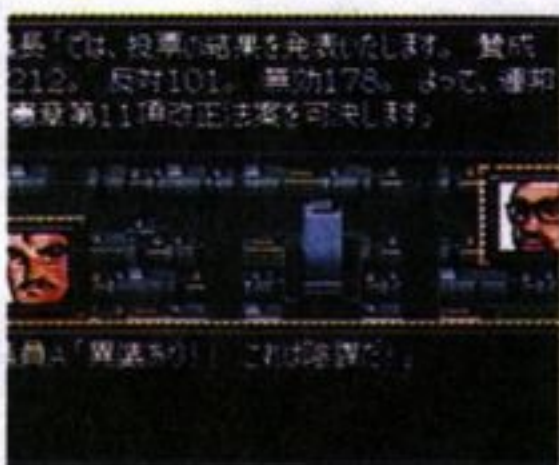
제32화-킬리만자로의 폭풍

론드 벨이 다수의 적들과 싸우고 있을 때, 다카르 평의회에서는 티탄즈의 쟈미토프가 정권을 잡기 위해서 다카르를 점령하고 독재정권에 의한 조작선거를 진행하게 되다. 때문에 웨고와 론드 벨은 티탄즈를 막기 위해서 다카르로 향하는 블랙스 장군을 호위하게 되는데 이 전투가 상당히 괴로운 전투라고 할 수 있다.

블랙스 장군의 호위를 의뢰하는 크와트로

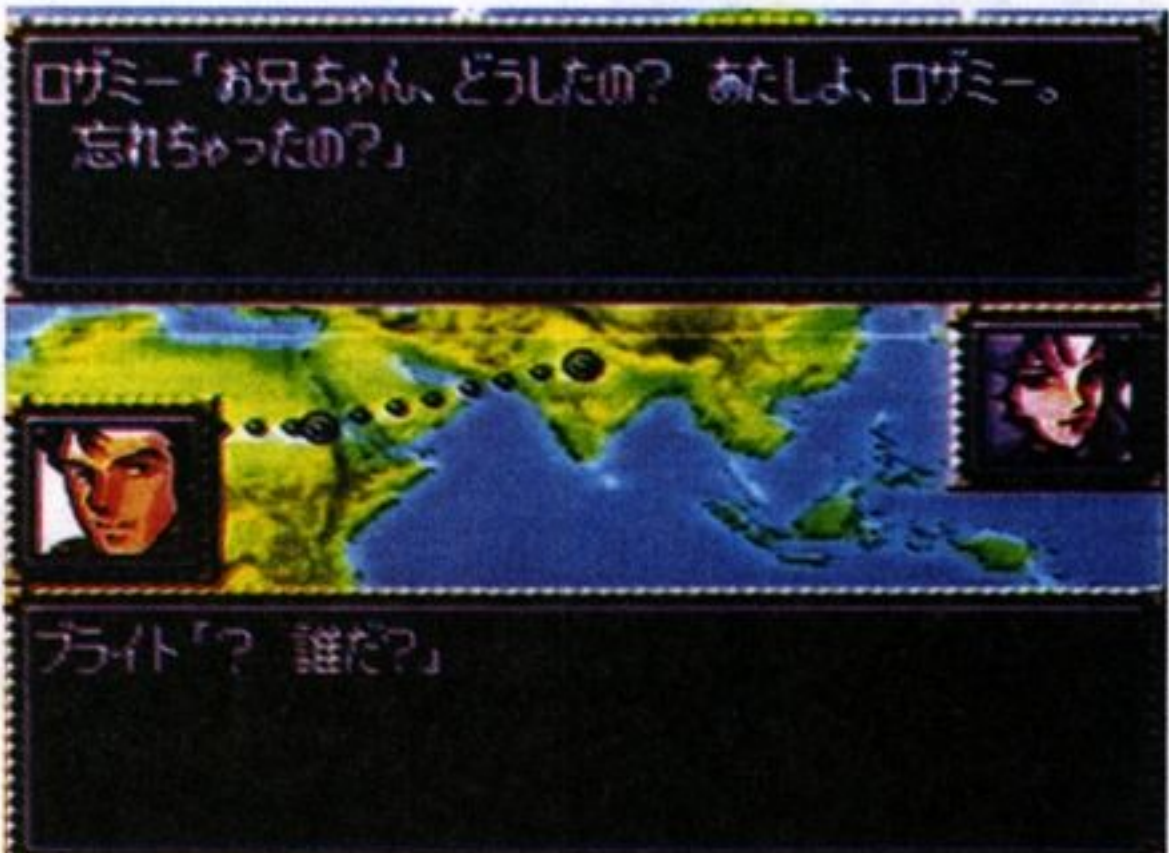
우선 블랙스 장군이 타고 있는 아가마를 둘러싸야만 한다. 그 후에 차례로 다가서는 티탄즈의 병사들을 각개 격파하자.

이렇게 아가마를 둘러싸야만 한다

사이코 건담의 등장!

제33화-다카르의 날

다카르에서는 이미 투표가 끝나가는데…

웨고가 의사당을 장악하게 되면 론드 벨은 반역자로 몰리게 되고 적의 원군이 등장한다

블랙스 장군을 호위하여 다카르에 도착하게 되면 블랙스 장군과 크와트로는 의사당으로 잠입하게 된다. 그 사이에 론드 벨은 양동작전을 실행하여 적의 시선을 끌게 된다. 매턴마다 진행되는 평의회의 상황이 전투를 더욱 긴박하게 만든다.

제34화-비욘 더 토드

로자미는 카유를 오빠라고 하는데…

다카르의 위기를 구해낸 후 사오토메 연구소로 이동하던 론드 벨 일행은 보급물자를 받게 된다. 그런데 그 속에 끼어 있던 로자미라는 여자는 다짜고짜 카뮤를 오빠라로 부르는데 차후에 알겠지만 로자미는 강화인간으로 노이에 DC가 보낸 인물이다.

전투를 진행하다보면 오라버드라계의 토드와 싸우게 되는데 토드를 파괴하고 나면 갑자기 토드는 하이퍼 오라로 체인지 업하게 된다. 때문에 최후에 토드를 공격하도록 하자.

하이퍼 오라로 체인지 업한 토드

제35화-인간폭탄의 공포

아키와 만난 캇페이

잠보트3의 조종사인 캇페이와 아키가 만나게 되면서 벌어지는 사건. 아키는 캇페이와 만난 후 폭발하고 마는데… 이것은 브차가 인간을 이용한 인간 폭탄을 만들었기 때문이다. 분노한 캇페이는 잠보트3를 이끌고 전투에 돌입하게 되며 나머지 론드 벨의 전우도 따라 나서게 된다.

브차는 위기에 몰리면 자신의 호위 로보트인 헬 가인과 데스가인을 불러내는데 이것들이 등장하여도 동요하지 말고 브차만 쓰러뜨리자.

제36화-특이점 붕괴

파워 게이지를 보고 놀라는 벤케이

사오토메 연구소에 도착하게 되면 구형 게타의 변이를 볼 수 있게 된다. 게타선을 뒤집어쓴 구형 게타는 엄청난 모습으로 변해 있는데 게타-G의 3배정도 되는 에너지 게이지를 본 벤케이는 놀라고… 드디어 「진 게타」의 등장이다!!

특이점 붕괴를 하는 슈우의 그랑존

슈우를 쫓아서 신주쿠에 도착한 론드 벨. 이곳에서는 그랑존의 비밀을 알아낸 슈우가 게스트 제제난과 론드 벨, 마장기신들이 모두 보는 앞에서 특이점의 붕괴를 행하게 된다. 특이점의 붕괴란 일상의 질서를 붕괴시켜서 기이현상을 일어나도록 만드는 것으로 진 게타의 등장도 이와 관련되어 있다.

슈우는 특이점 붕괴를 행한 후에 사라지고 마장기신과 함께 론드 벨은 제제난의 게스트군과 싸우게 된다. 마장기신을 어떻게 이용하느냐가 승리의 열쇠가 된다.

헬가인은 카이의 필살기로도 파괴되지 않는다

케타 체인지! 진 케타의 등장이다!!

브차만을 노리고 공격하자!

또 다시 나타난 사이바스타. 이번에는 동료가 된다

사이바스타의 사이프래슈도 한몫하게 된다

제제난은 후퇴하고…

제37화-영광의 날

다시금 팀을 나누게 된다

포위망을 좁혀오는 적군

게스트군을 물리치고 나면 최후의 적이 있는 화성으로 가기 위해서 팀은 다시 두개로 나뉘게 된다. 아므로, 쥬도, 에마, 파, 코우, 키스, 잠보트 팀, 다바, 암, 레시, 아키라, 대장군 팀, 테츠야, 주인공 등은 브라이트가 이끄는 A팀이 되고 나머지는 B팀으로 된다. 진 게타가 떨어져 나가기 때문에 조금 마음이 아플지도…

전투는 상당히 불리한 상황 속에서 전개된다.

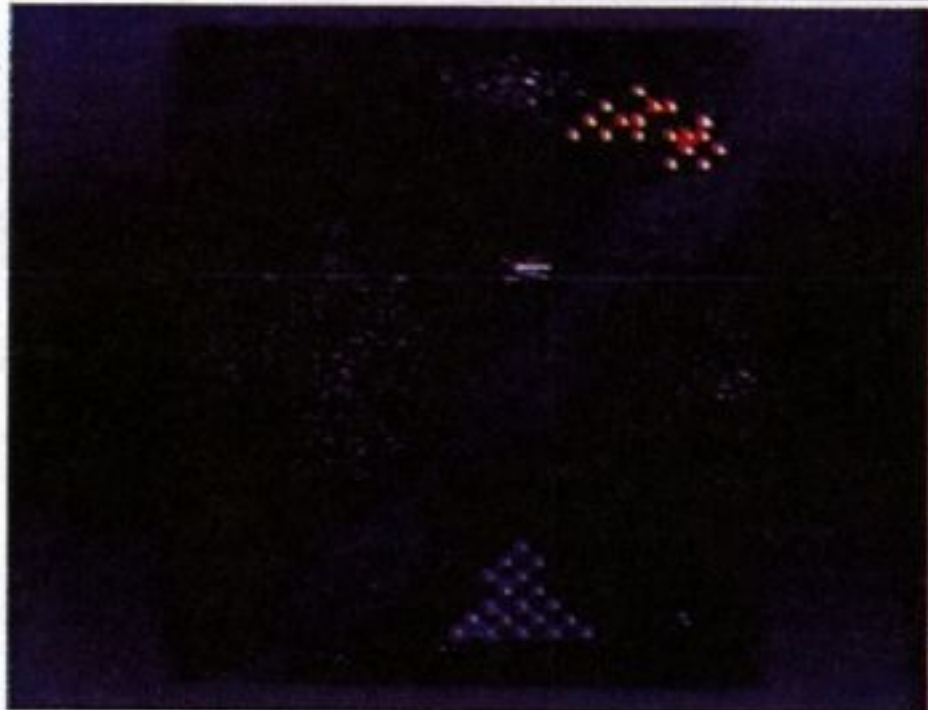
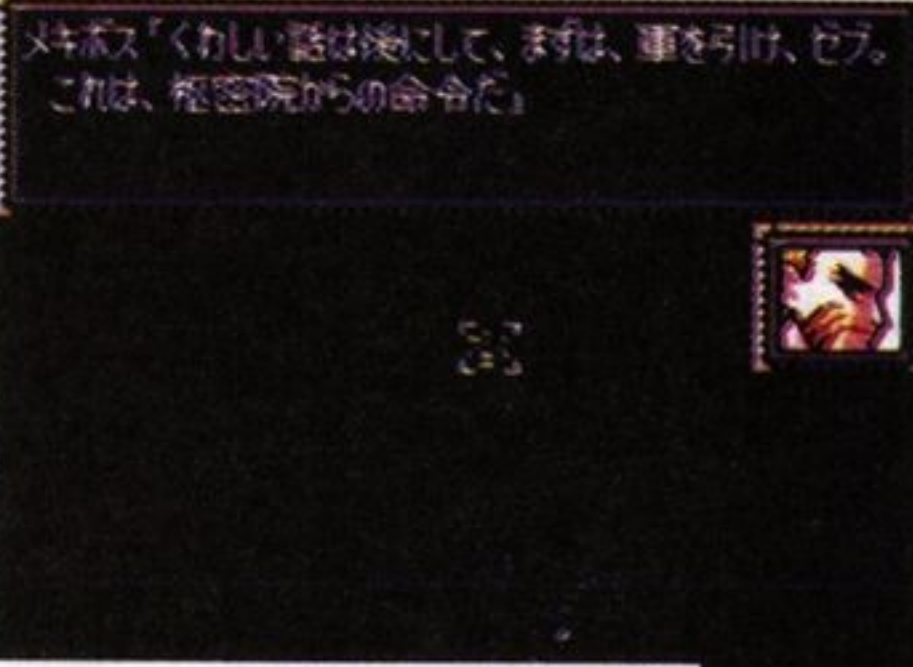
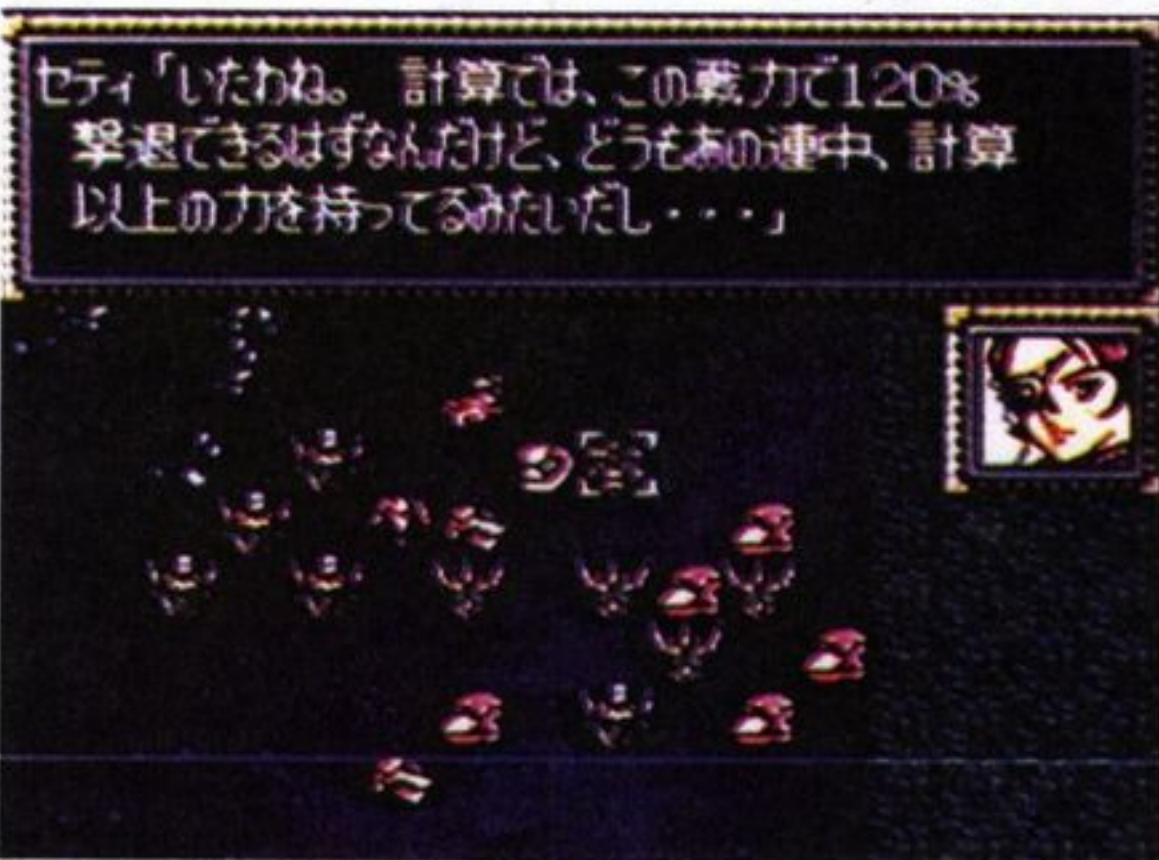
드레이크가 이끄는 티탄즈와 DC가 동시에 공격해 오고 그러한 상황 속에서 게스트군까지 등장한다. 상당히 어려운 곳이지만 이 전투부터 2번씩 행동할 수 있는 캐릭터가 생길 것이다. 그들을 이용하자.

3차 대전에 등장하였던 메키보스가 특사로 등장한다

드레이크의 전함은 HP가 무려 50100이나 된다

제38화-게스트와 인스펙터

적 보스의 방어력은 가히 무적에 가깝다

브라이트 일행이 포위망을 통과하면 이야기는 B팀으로 넘어간다. B팀은 무사히 우주로 나와서 화성으로 가게 되는데 이동중에 이상물체들이 전투를 벌이고 있는 것을 발견하고 그곳으로 가게 된다. 전투는 노이에 DC와 게스트와의 싸움이었는데 결과는 일방적인 노이에 DC의 패배였다. 게스트는 노이에 DC를 모두 파괴하고 그후에 등장한 론드 벨에게 공격해 오게 된다. 대단히 어려운 곳이므로 조심 또 조심이다.

제39화-포세이달의 야심

게스트군의 세티가 다시 등장한다

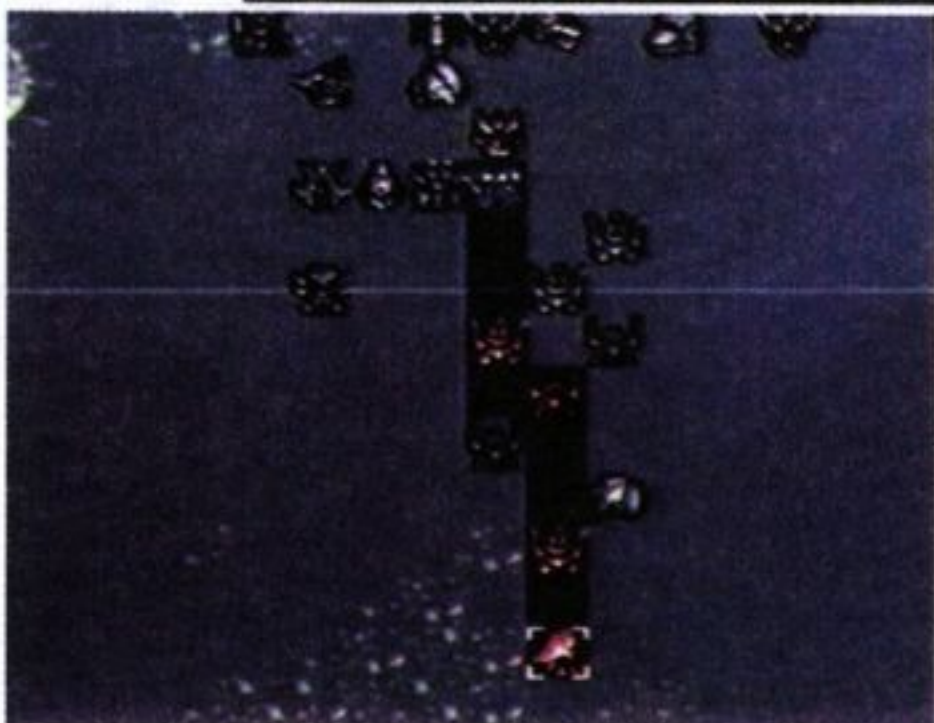
게스트를 쓰러뜨리고 난 후에 또다시 만나게 되는 게스트군. 이번에는 브라이트 일행으로 이야기가 전화되는데 지나치게 전진하지 말고 코로니를 중심으로 적의 접근을 기다리자. 그후에 접근해온 적을 「라 카이람」의 주포를 이용하여 전체적으로 공격을 한 후, 아군의 유니트를 이용하여 차례차례 쓰러뜨리자. 적의 원군이 등장하므로 전진은 금물이다.

적의 원군이 등장했다!!

リューネ「わけは言えない・・・言えないけど・・・色々複雑なのよ！」

류네에게 어떤 이유가 있는 듯한데…

코우의 GP 유니트도 위력을 발휘한다!!

마사키를 이용하여 류네에게 말을 걸어 보자

제40화-류네 컴프리치오

브라이트 일행이 게스트군을 격파할 즈음에 B팀은 론데니온에 도착하여 보급물자를 받게 된다. 그때! 코로니 내부에 적이 등장하게 되면서 전투는 시작된다.

최초에는 암흑대장군을 주축으로 한 DC의 그레이트 마징가 계통 적들이 등장하는데 전력이 그 쪽으로 너무 쏠리다보면 후에 등장하는 원군에 의해서 큰 타격을 받게 된다. 사이바스타와 진 게타를 약간 후방에 배치하는 것이 좋을 것이다. 그리고 류네의 바르시오네R도 등장하는데 아군의 원군이 아니라 적으로 등장한다. 이유는 류네와 함께 지상으로 나온 마사키의 여동생이 적에게 잡혀 있기 때문이다.

적의 원군이 데리고 등장한 35신 합체 로보트 갓네로스

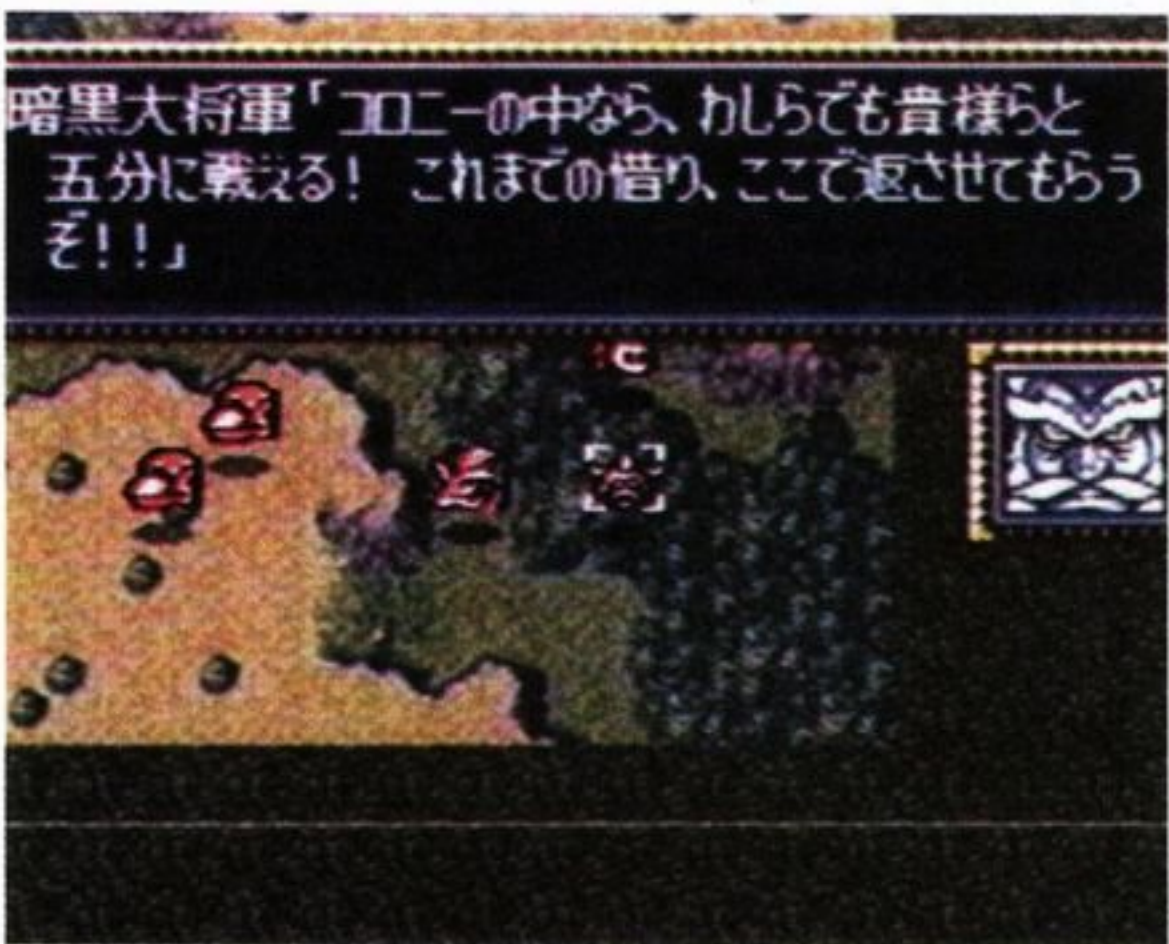
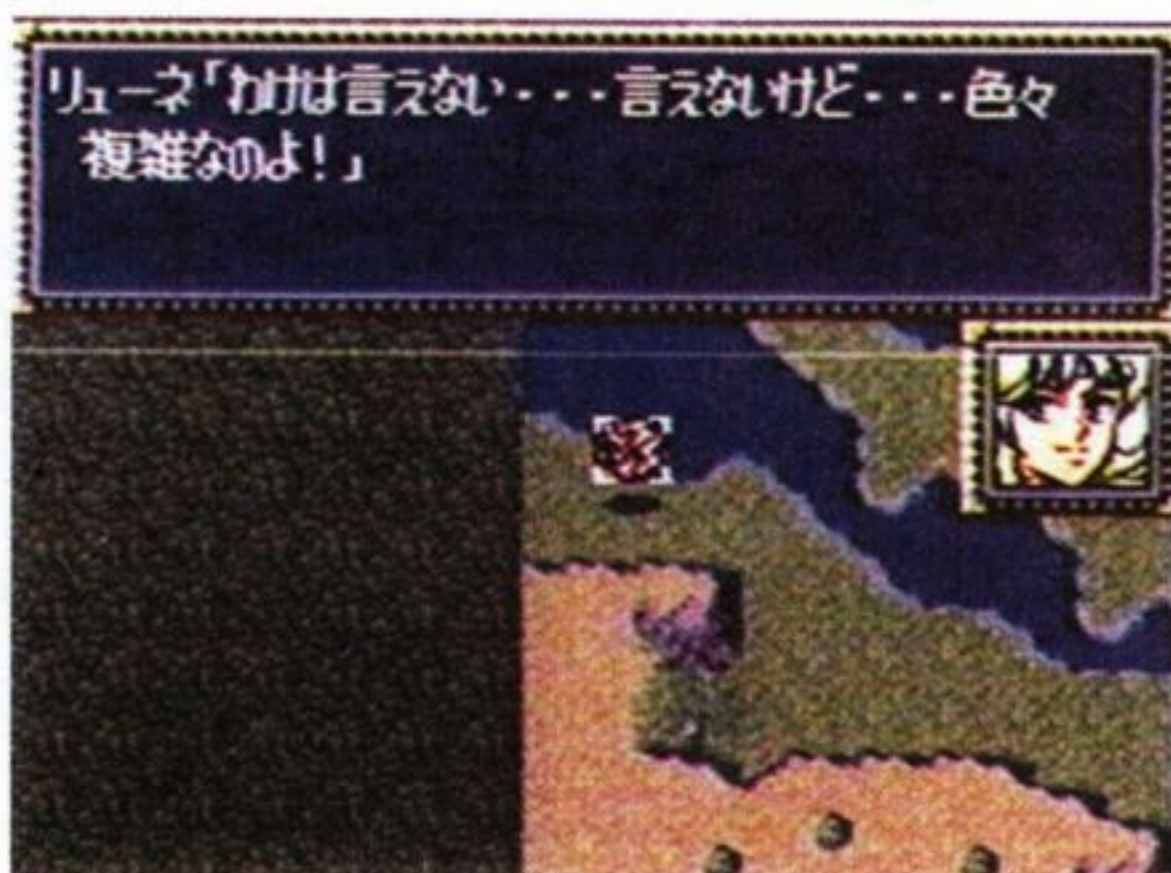
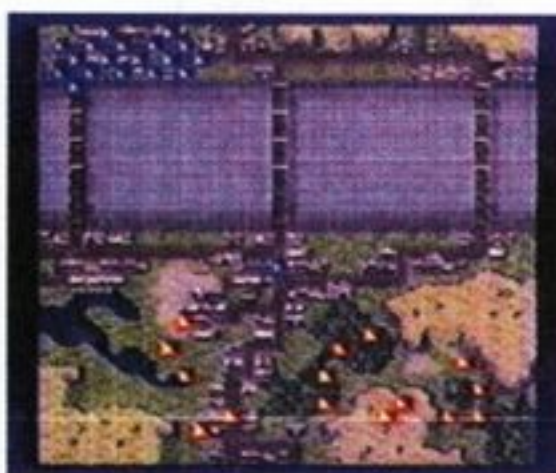
튜티와 안론은 류네와 함께 마사키의 여동생을 구하러 간다

暗黒大将軍「コロニーの中なら、わしらでも貴様らと五分に戦える！ これまでの借り、ここで返させてもらうぞ!!」

코로니 내부에 등장한 암흑대장군

제41화-포위망 돌파

코로니의 적들을 쓰러뜨린 후 우주에서 만나게 되는 기와자. 그는 포세이달에게 구데타를 일으킨 자이다. 그다지 강력한 공격을 펼치지는 못하지만 인해전술격인 전법을 사용하므로 신속하게 승부를 내자.

기와지와의 만남

제42화-액시즈

자신의 위치에 대해서 돌이켜보는 로프

화성의 주변 소혹성인 액시즈 부근에서 벌어지는 전투. 적으로는 게스트의 삼대장군이 모두 등장하며 적들의 수도 상당히 많은 편이다. 한가지 위안이라면 전투가 진행되는 도중에 (좀 나중이지만) 2대의 마장기신과 류네의 바르시오네R이 원군으로 등장한다는 것이다. 좌측의 코로니를 중심으로 전투를 벌여나간다면 후에 등장하는 마장기신들과 함께 유리하게 전투를 진행할 수 있다.

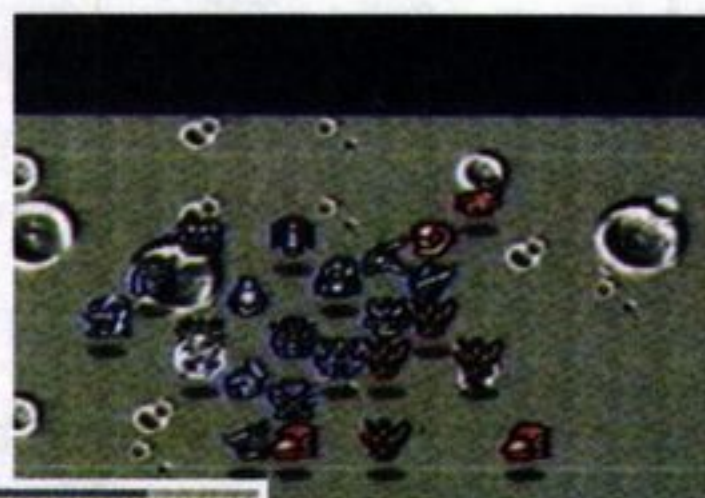
류네 일행이 원군으로 등장한다!!

제43화-오르도너=포세이달

원군을 보내자고 말하는 마사키

드디어 화성에 돌입하게 된 B팀. 마사키는 브라이트 일행이 고전할 것이라 생각하고 반죠에게 튜티와 얀론을 원군으로 보내자고 한다. 한편 화성에 돌입한 브라이트 일행의 A팀은 포세이달과 싸우게 되는데 어렵게 포세이달을 이기고 나면 그것은 진짜가 아니라 가짜였다는 사실과 함께 진짜 포세이달이 등장하게 된다. 포세이달의 정체는 바로 죽음의 상인 아만다라! 아만다라와의 싸움에 대비하여 지나치게 전력을 소비하지 말자!

이 여자가 포세이달! 그러나 사실은…

한자리에 그대로 있다가는 적의 원군에 의해서 습격받게 된다

진짜 포세이달! 그의 정체는 바로 아만다라…

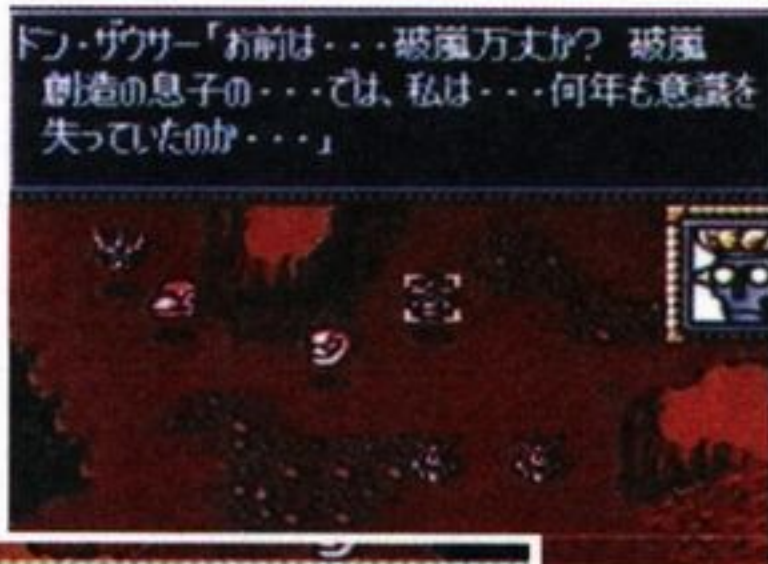
제44화-황야의 사투

아버지의 죽음에 대해서 알게 되는 에리카

코로스는 연이어서 숨겨둔 아군을 불러낸다

화성의 포세이달을 쓰러뜨린 브라이트 일행은 B팀과의 합류지점으로 행하게 된다. 그러나 그곳에서 기다리고 있는 것은 제제난의 오른팔인 코로스. 그녀와의 전투는 길어져서는 안된다. 3턴후에 등장하는 B팀의 강력 멤버로 그녀를 쓰러뜨리고 코로스가 죽은 후에 등장하는 그의 남편 돈 하우자를 진 게타와 사이바스타의 필살기로 쓰러뜨리면 이번 전투는 끝나게 되고 드디어 최종 결전으로 돌입하게 된다.

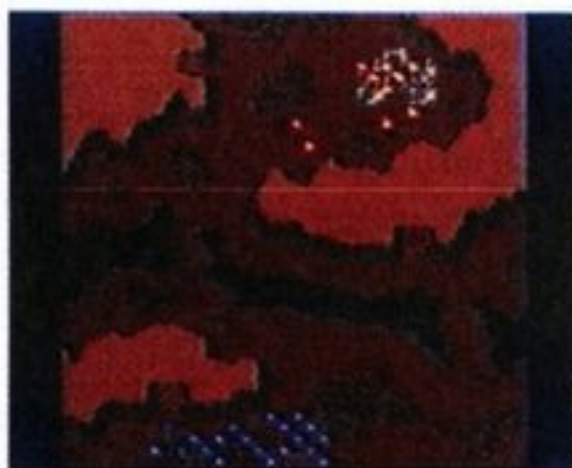
에리카는 리히텔을 설득하고…

코로스를 쓰러뜨리면 돈 하우자가 깨어나게 된다

B팀의 멤버들이 도착했다!!

제45화-화성의 결전

메키보스에게 평화조약을 이룰 수 있나고 물어보는 브라이트

그랑존과 싸울 것인가? 이점은 플레이어에게 달렸다

브라이트 일행은 코로스와 돈 하우자에게 승리한 후, B팀과 합류하여 제제난이 기다리고

제제난의 바란=슈나일은 지나칠 정도로 강력하다!

있는 화성의 중앙으로 향하게 된다. 제제난이 있는 곳에 도착해 보면 한발 앞서서 도착한 슈추의 그랑존이 막 일격을 가하려 하고 있는데… 이곳에서 플레이어는 결단을 내리게 된다.

'슈우가 제제난을 쓰러뜨리고난 후 그랑존을 최종보스로 해서 싸울 것인가 아니냐'는 플레이어 자신이 직접 선택하도록… 제제난은 다수의 병력을 거느리고 있지 않지만 거느리고 있는 모든 유니트들이 상당히 강력한 존재들로 구성되어 있다. 목표는 제제난 한명이므로 다른 유니트에 신경쓰지 말고 강력한 필살기를 가지고 있는 소수의 그룹으로 제제난을 일격에 쓰러뜨리자!

강력한 필살기를 가지고 있는 제제난

엔딩

이 4차 대전후, 게스트와 인스펙터 양진영은 최종적인 화해를 하고 정식으로 지구연방에 대해서 우호조약을 맺기 위해 특사를 파견했다. 새로운 제도를 중심으로 다시 태어난 지구연방은 우호조약을 받아들였고 이로 인해서 인류의 새로운 역사가 시작되게 되었다.

슈우를 라스트 보스로 맞이할 경우

라스트 보스가 있는 제 45화에서는 앞에서 이야기한 대로 슈우가 제제난에게 일격을 가하려 하고 있다. 공략에서는 제제난을 상대로해서 끝냈지만 사실 진짜 재미는 제제난이 아니라 슈우와의 싸움에 있다.

슈우와 싸우는 쪽을 선택하게 되면 슈우는 제제난을 쓰러뜨리고 그랑존의 힘을 개방하여 네오 그랑존으로 변신시킨다. 네오 그랑존은 제 3차 슈퍼 로보트 대전에서도 라스트 보스로 등장했던 적이 있으므로 대부분의 유저들은 잘 알고 있을 것이다.

또한 슈우는 네오 그랑존뿐만 아니라 6대의 호위 로보트들도 거느리고 나오는데 아군은 전원 기력이 50부터이고 슈우는 200이다. 거의 승산이 없는 싸움이므로 대다수, 또는 전멸을 각오하는 것이 좋을 것이다.

슈우와 싸우지 않는 한가지 방법이 있는데 이 방법은 최종 시나리오를 수월하게 클리어할 수 도 있는 비법이기도 하다. 방법은 320턴 이내에 화성의 최종 시나리오까지 오는 것. 그렇다면 슈우와 그랑존은 당신의 편이 될 것이다.

공략을 마치며

정말로 오랜 시간을 기다려 온 대작이라 할 수 있다. 케이스에 쓰여져 있는 '결정판'이라는 말에 부끄럽지 않은 작품으로 제 1차부터 4차까지의 시나리오를 정립하고 있다. 난이도 역시 시리즈 사상 최고라 할 수 있으며 그 긴박감은 시나리오가 진전 될수록 더해만 간다. 사운드, 밸런스, 흥미도 모두 만점을 주고 싶은 95년초 최고의 걸작이다.

A 블럭
- 스타트(주인공의 설정)
- S-1 발 단(리얼 로보트) / S-2 발 단(슈퍼 로보트)

B 블럭
- S-3 비밀의 방문자(7턴이하) → S-4 새로운 적 → S-5 특훈! 대설산 뒤집기! → S-6 브라이트의 귀환
- S-3 비밀의 방문자(7턴이상) → S-8 특훈! 대설산 뒤집기! → S-9 새로운 적 → S-10 다바 마이로드

C 블럭
- S-11 스턴피드(애인있을 때) / S-12 구출! 콤바트라V(애인없을 때)

D 블럭
- S-13 투장 다이모스
- S-14 전장의 사랑
- S-15 잠보트3 등장!

E 블럭
- S-16 슬픈 기억(태평양 쪽) / S-17 슬픈 기억(일본해 쪽)
- S-18 눈떠라! 초수신기!!

F 블럭
- S-19 사랑의 행방 / S-20 해적의 공포
- S-21 부　상
- S-22 날아라 마징가Z
- S-23 미아의 결의
- S-30 대장군 가르다의 비극

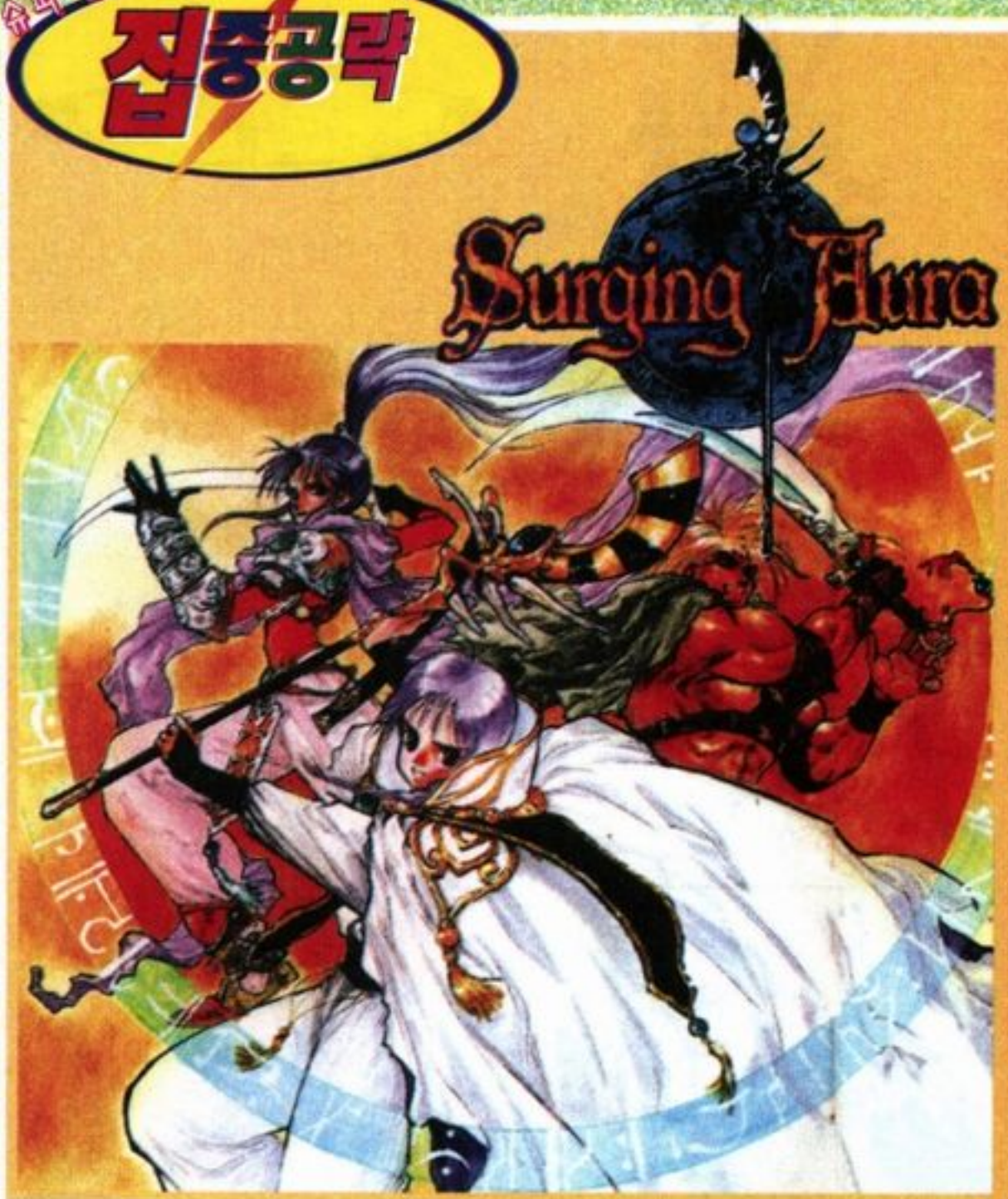
G 블럭
- S-31오라머신 전개(카라리아 O) / S-32오라머신 전개(카라리아 X)

H 블럭
- S-33 인트루더(서쪽 루트) / S-34 인트루더(남남서 루트)

- S-35 아수라 남작의 최후

I 블럭
- S-37 용자 라이딘 / S-36 노병의 만가
- S-38 Dr. 헬의 야망
- S-39 터닝 포인트

- S-40 그레이트 마징가 회수 → S-41 티탄즈의 우두머리 → S-42 하이퍼 제릴 → S-43 태양은 나에게 있다
- S-40 우주로… → S-41 웨고와의 접촉 → S-42 강습! 저지점 한계 → S-43 론데니온
- S-44 그랑존의 비밀
- S-45 노이에 DC
- S-46 머즈커넥션 → S-47 코로스와 돈 사우자
- S-46 천재과학자 아이잠의 도전 → S-47 리히텔과 아이잠
- S-48 킬리만자로의 폭풍

- S-49 다카르의 날
- S-50 토탈 밸런스 → S-51 새로운 힘(아키가 있다)
- S-51 비욘 더 토드 → S-52 인간폭탄의 공포(아키가 없다)
- S-53 특이점 붕괴
- S-54 영광의 날
- S-55 게스트와 인스펙터
- S-56 포세이달의 야심(쿠와트로 없음) / S-57 류네 컴프리치오
- 캬브레가 동료가 되었는가?
  - Yes → S-58 달의 뒷면 → S-60 액시스에 접근
  - NO → S-59 포위망 돌파 → S-60 액시즈에 접근
- 플이 남고 쥬드가 갔는가?
  - Yes → S-61 하만의 그림자
  - NO → S-61 올르도너 포세이달
- S- 62 황야의 결투

서징오라

슈퍼 알라딘보이	현지 발매일	95/3/17	장르	롤플레잉	화면외국어 수준	일본어 중
	제작사	세 가	용량	16M	대상 연령	중학생 이상
	현지 발매가	8,800엔	기타		게임 난이도	A B © D E F

'세가 롤플레잉 프로젝트'가 심혈을 기울여 2년의 제작기간을 걸쳐 내놓은 「서징오라」. 애니메이션 작가가 디자인한 캐릭터들의 아름다움, 그래픽의 화려함, 그리고 유저들에게 어렵지 않은 게임으로 다가왔다. 특히 발매 이전부터 관심의 초점이었던 리얼타임 배틀 방식은 기존의 커멘드 선택식의 전투와는 다른 색다른 재미를 주고 있다. 또한 '주법'이라는 체계를 가지고 매우 뛰어난 그래픽 효과를 자랑하고 있다

서징오라의 세계로

아즈라 성전

6개의 주법전. 그것은 세계의 이치를 주관하는 주법의 근원을 만드는 성스러운 법전…

어둠의 주법사 루피도는 '6주법전'의 힘을 이용하여 '어둠의 공극주법'을 발동, 세계를 무의 상태로 돌리고 자신의 이상국가를 세우려는 야망을 가지고 있었으나 대지의 주법사 '온즈'를 선두로 한 용자들과의 '아즈라 성전' 최후의 결전에서 그의 야망은 좌절되었다…그러나 그 후 루피도는 자신의 부활을 비밀리에 진행시키고 있었다.

아즈라 성전 후, 아즈라 땅에 '파스화르다 왕국'을 건국한 용자들은 6개의 주법전을 봉인하였고 20년이 되는 해, 왕국건국 20주년 기념행사를 준비중이다. 그러나 식중에 돌연히 마물들의 습격을 받게 되었고 소란을 피해 온즈와 미르, 무우를 주법진의 공간으로 대피시키는 바람 국왕과 시르크 왕녀.

그러나 모든 것은 루피도의 계획이었다. 주법진의 마법 결계를 넘기 위해 미르의 몸속에 동화되어 있었던 루피도는 실체를 드러내고 주법전을 손에 넣게 된다.

온즈와 세이라, 이윽고 무우도 루피도의 힘 앞에 쓰러지고 세계는 어둠의 세력으로 변하여 갔다…

'무우…네가 세계를 구하라' 최후에 들은 알 수 없는 목소리에 이끌려 무우는 알 수 없는 땅으로 옮겨진다. 그리고 눈을 뜬 무우…모험의 시작은 이제부터이다

오프닝 중에서

등장인물

무우

'파스화르다 왕국'의 왕자로 게임의 주인공이다. 부활한 루피도에 대항하다가 쓰러진 후에 알 수 없는 목소리에 이끌려 과거의 시간 속으로 모험을 떠나게 된다.

실크

루피도의 야망을 저지하기 위해 여행을 하고 있는 미소녀. 빠른 공격을 주무기로 하는 여검사로서 실제 전투에 있어서 그녀의 행동 주기는 대단히 빠르다

크레아

'이르크바하르'의 왕녀. 언니가 살고 있는 '바리흐' 성이 습격을 받았다는 말을 듣고 언니를 구하기 위해 무우와 합류한다

바람

사무니바르를 찾아 여행을 하던 중 무우와 합류한다. 특히 육체로부터 나오는 힘을 이용한 그의 공격력은 상당히 강력하다

데그

마물들로 인해 갈 곳을 잃은 아이들을 기르는 마음씨 좋은 해적. 무우와의 전투 후에 합류하게 된다

누크

초일류 검술을 가지고 '누한'성에 살고 있는 기사. '이므' 마을을 습격한 용을 퇴치하기 위해 무우와 합류한다. '미르'를 남몰래 사랑하고 있다

세이라

온즈가 루피도를 무찌를 당시에 도와주던 주법사 '미르'의 딸. 무우와는 친구사이

사무니바르

이전에는 여행을 하던 전사로서 현재는 루피도의 부하이다. 계속해서 사람들을 납치하고 있다. 바람이 뒤쫓는 인물로서 게임의 후반에 커다란 활약을 한다

온즈

20년전 루피도를 무찌른 용자중의 1인. '파스화르다 왕국'의 주법을 주관한다

후란

'이르크바하르'의 병사로서 '사길' 요새의 수비병으로 충실하고 우수한 병사.

성이 마물들에게 습격을 받아서 마을로 후퇴한 상태이며 납치당한 애인의 안전을 걱정하고 있다

루피도

뛰어난 재능을 가진 천재적 주법사. '암흑 법전'의 힘을 이용해서 세계를 파멸하고 그 위에 자신의 이상국가를 세우려는 야심을 가지고 있다. 20년전 온즈들의 용자들과 '아즈라'에서의 전투에서 쓰러졌으나…

여러가지 화면보기

얼 굴 이름 *레벨 *경험치 *레벨 업에 필요 한 남은 경험치	HP MP 몸의 상태 공격력 방어력 공격성공력 회피능력 행동주기속도	명령 장비 소지 금액

일반 게임화면에서 B버튼을 누르면 나타난다. 각 캐릭터 상태와 6개의 명령 아이콘이 나오며 다시 B버튼을 누르면 원래의 게임화면으로 돌아간다.

화면상의 명령어 아이콘은 '도구, 게임저장, 주법 리스트, 버리기, 상태보기, 주법사용'의 순서로 연결되어 있다.

도구

사용 가능한 도구는 흰색, 불가능한 것은 회색으로 표시된다. 사용할 도구를 선택하고 사용할 대상 캐릭터를 선택한다.

게임 저장

게임 저장은 반드시 마을이나 성을 빠져나온 필드에서만 가능하다.

주법 리스트

방향키의 좌, 우로 속성을 선택하고 상, 하로 단계를 선택한다.

버리기

필요없는 도구들을 버린다. 그러나 버리기 보다는 상점에 파는 것이 좋다.

상태보기

원하는 캐릭터를 선택하면 다음과 같은 화면이 구성된다.

주법 사용

주로 회복계의 주법을 선택해서 사용한다. 사용 가능한 주법이 나오며 던전 탈출의 주법은 일반 동굴 등의 던전에서만 가능하다.

전투시스템

서징오라의 가장 핵심이 되는 부분은 바로 전투 시스템이다. 리얼타임이기 때문에 전투에서의 모든 명령을 내리는 사이에도 적은 공격을 해오고 우리의 동료들도 공격을 하는 등 말 그대로 시간 낭비할 틈이 없다.

전투 화면은 다음과 같은 구성이다.

1. 적이 준비중인 주법
2. 주법을 준비중인 몬스터. 머리위에 역삼각형의 마크가 표시된다.
3. 무우가 준비중인 주법
4. HP 게이지. 남은 HP는 녹색, 공격당한 HP는 빨간색으로 표시되며 무우의 HP 게이지는 중앙에서 왼쪽의 것이다.
5. 명령 아이콘. 각 캐릭터에 내리는 명령을 선택한다. 무우는 주법, 동료들은 보호 전용 명령이 있다.

* 명령 아이콘의 순서는 '방어, 주법, 보호, 공격, 도망치기, 도구 사용'의 순서로 연결되어 있다.

* 명령이 실행되기 전에 다른 명령을 설정하면 새로운 명령을 실행하기 위해서 명령 게이지가 처음부터 시작되므로 주의!

* 전투, 보호, 방어는 명령 실행후 다른 명령을 선택하지 않으면 같은 명령으로 간주한다.

* 모든 주법을 준비할 때 첫번째로 흘러 나오는 단어가 주법의 이름이다. 그러므로 첫 단어를 잘 봐야 그에 맞는 반대 주법(카운터)을 걸기가 쉬워진다.

* 주법 준비중에 공격을 받게 되면 잠시동안 주법이 멈춘다. 이 상태에서 일정 시간 후에 상태가 회복되어 다시 주법을 진행하지만, 만약 주법을 준비중에 멈추게 되고 정상으로 돌아오기 전에 또 한번의 공격을 받으면 주법은 사라진다. 때문에 보스급과 전투할 때에는 보호 명령을 적절히 사용해서 무우의 주법을 보호하는 것이 유리하다. 이것은 적도 마찬가지이다.

1. 방향키 좌, 우로 인물을 선택한다
2. 방향키 상, 하로 명령을 선택한다

주법은 무우의 전용 명령으로써 커다란 원모양의 주법진이 나타난다. 방향키 좌, 우로 주법의 속성을 상, 하로 단계를 선택한다. B를 누르면 주법 명령에서 빠져나온다.

보호는 동료들의 전용 명령으로 무우가 받는 피해를 대신 받게 된다.

지 도

*마을
1.비두 2.이스난 3.사라사 4.세슈 5.차하르 6.호르 7.차한 8.오르도 9.메디오 10.반담 11.시에테 12.하리흐 13.누에스테 14.쿠아토 15.이므

*성
1.이르크바하르 2.타페스탄

3.니르흐 4.하리흐 5.누한

*유적
1.固 2.念 3.氣 4.光 5.液

*탑
1. 케르므 2.세란

*그 외
1.사길 요새 2.슬픔의 감옥

납치되는 라미

괴한 사무니바르에게 납치되는 라미

무우가 정신을 차린 곳은 처음 보는 마을이었다.

사람들은 어느 집을 둘러싸고 있었으나 집에서 나온 괴한의 위협에 모두 도망을 가고 한 여자가 괴한에게 납치당하게 되었다. 마을 사람들과의 대화를 통해서 '라미' 라는 이름의 주법사라는 것과 근처에 있는 '사길' 요새의 후란과 연인 사이라는 것을 알게 되었다.

마을 밖으로 빠져 나가면 마물들이 득실거리므로 그들을 해치울 수 있는 주법이 있어야 하는데 무우는 온즈에게 받은 카운터 주법밖에 없다. 그러나 마을 안을 잘 보면 주법사(망토를 두른 사람)가 서 있다. 그 주법사는 무우에게 기초적인 공격 주법을 가르쳐주고 자신을 상대로 시험해 보라고 한다. 이제 도구점 밑의 집으로 가보면 할아버지가 있는데 라미가 납치된 소식을 그녀의 애인 후란에게 전해 달라며 1000G를 준다. 이 돈으로 각종 방어구와 도구를 장만하고 마을을 떠나 북쪽의 마을로 향한다.

주법사는 무우에게 공격주법을 가르쳐 준다

이 주법은 초반의 주력 공격주법이 된다. 주법사를 상대로 시험해 보자

라미를 걱정하는 후란

새로운 마을로 오니 사길 요새에서 도망친 병사들과 가딤장군이라는 자가 있다. 그리고 장군이 있는 곳을 지키는 병사가 바로 후란이다. 주점 등에서 사람들과 대화를 해보면 가딤장군에 대한 장군으로서의 이미지가 좋지 않다는 것을 알 수 있으며 오히려 후란에 대한 평판이 장군보다 좋다.

장군을 찾아가서 말을 걸어 '라미'가 납치된 일을 말해주고 후란을 만나보자. 그는 잠시 머뭇거리더니 '라미'가 납치된 일이 사실이냐고 묻는다. 그렇다고 얘기해주면 사랑하는 라미를 위해 움직이지 못하는 병사라는 직책에 대해 괴로워한다. 장군을 만나서 사길 요새에 아직 남아있는 병사들을 구하러 가겠다고 하면 후란을 불러서 함께 가라고 동행시킨다. 그리고 병사들을 무사히 구출해 오면 후란에게 특별히 휴가를 주겠다고 하며 요새의 열쇠를 준다.

사길 요새는 마을 북쪽에 있다. 안으로 들어가보면 갇혀 있는 병사를 볼 수 있는데 요새 어딘가에 있는 스위치를 조작해야 갇힌 문을 열 수가 있다고 한다(스위치는 빨간 레버로 그려져 있으니 벽을 잘 보자).

안으로 가다보면 통로를 막고 있는 마물이 있는데 아주 약한 녀석이다. 모든 병사를 구출해주고 가딤장군에게 돌아가자.

가딤장군은 무우의 능력에 놀라며 약속대로 후란에게 휴가를 준다. 라미는 '이르크바하르' 성에 있는 선성 '데그리스'의 딸이라며 그에게 알리기 위해 자신과 함께 이르크바하르 성으로 가자고 한다. 승락하고 성으로 향한다.

공격주법과 후란의 공격으로도 무난히 이길 수 있다

크레아라는 여전사

성에 도착하니 병사들은 이미 무우가 사길 요새에서 행한 일을 알고 있다. 성으로 들어가려 하니 예쁘장한 여자가 와서 '네놈들 뭐냐!' 하면서 덤빈다. 후란이 나서서 그녀를 말리고 그녀는 이 소년이 무우냐며 그간의 일을 가딤장군의 편지를 통해 알고 있다며 물러간다. 왕을 만나 소개를 받고 선성 데그리스의 행방을 묻자 이미 유적으로 향했다고 한다.

유적의 입구에 쓰러져 있는 선성 데그리스

유적에 도착하니 데그리스는 쓰러져 있었다. 그에게 라미에 대한 일을 들려주자 걱정한다. 그러나 그보다 아주 오래전부터 내려오는 법전을 마물들이 노리는 것이 이상하고, 마물들로 부터 법전을 지키는 것이 더 중요하다며 둘에게 법전을 지켜달라는 부탁을 하고 성으로 피신한다.

안으로 들어가니 왠 여전사가 이곳에 뭐하러 왔냐면서 함정이 많으니 조심하라고 하면서 자신이 함정에 빠진다. 뒤쫓아 가보니 이미 그녀는 없다.

한참 안을 조사하면서 가다보니 법전이 있는 곳에 다다랐다. 그런데 이미 한마리의 마물이 법전을 얻으려 하고 있었다. 놈은 낌새를 채더니 덤벼온다.

놈을 해치우고 성으로 돌아오니 왕은 데그리스가 법전을 무우에게 주라고 했다는데, 무우에게서 전설의 '빛의 주

새로운 동료 크레아. 공격력과 행동주기가 잘 갖추어진 동료이다

법사'와 같은 빛을 감지했던 데그리스…그런데 도중에 갑자기 병사가 오더니 '바리흐' 성의 병사가 와 있다고 한다. 그 병사는 죽기 직전의 상태로 왔는데 마물들에게 성이 공격을 받았다며 성을 구해달라는 말을 하고 사라져 버린다. 이 소식을 들은 '크레아'는 전투복 차림으로 나타나 언니의 안전이 걱정된다며 왕에게 '바리흐' 성으로의 출전을 요구한다. 왕은 허락하고 이제 3명이 파티가 되어 바리흐 성으로 향한다.

바리흐 성을 향해 가려 하니 지형상으로 여러 마을을 거쳐야 한다. 우선 배를 타기 위해 항구마을로 가야하고 그 뒤에도 다른 마을들을 지나야 한다.

항구마을 '사라사'에 들러보면 해적 문제로 배가 잘 다니지 못하는 것같다.

배주인 역시 해적을 두려워해서 선뜻 나서지 못하고 있다. 그런데 크레아를 보더니 '크레아님이 함께 하신다면… 좋습니다. 배를 타시지요' 라고 하면서 출항을 준비한다. 아마도 크레아의 검술에 대한 명성이 대단한가 보다.

배를 타고 가다보니 어느새 커다란 배가 접근해 오고 있었다. 역시 그 배는 해적선이었는데, '데그'라는 선장이 돈을 내놓든지 여기서 죽든지 하라고 한다. 돈을 주지 않겠다고 하면 '애들아~ 쳐라~' 하면서 전투가 시작된다. 배주인도 싸우겠다고 하지만 크레아가 설득해서 피신시킨 후에 해적들과 싸우며 두목이 있는 곳으로 점점 다가갔다. 그런데 뜻밖에도 아이들이 배안에 있었는데 한결같이 선장을 때리지 말라며 선장은 착한 분이라고 얘기들을 한다. 선장을 만나면 남자답게 1대1로 승부를 하자고 한다.

선장을 이기면 자신도 무우

해적선에서의 데그와의 만남

와 함께 동행하고 싶다고 한다. 승락하면 아이들을 안심시키기 위해서 나중에 만나기로 하고 일단은 가까운 항구마을에 내려주고 떠난다.

그런데 이 마을에서의 얘기를 들어보니 북쪽에 있는 '슬픔의 감옥'에 소녀들이 갇혀있는 것같다는 이야기를 해준다.

다시 북쪽에 있는 마을에 도착하니 역시 지금은 사용하지 않는 감옥에 대해서 말들이 많다. 특히 주법사 소녀들이 마물들에게 잡혀가고 있다는 정보를 얻을 수 있다. 서둘러서 감옥으로 향해보자.

감옥을 돌아다니다 보니 처음에 보았던 불독처럼 생긴 녀석이 또 한명의 소녀를 납치해 온 것같다. 두 녀석의

이 할아버지의 손녀도 잡혀갔다며 손녀의 안전을 걱정하고 있다

사무니바르는 念의 유적에서 기다리겠다며 떠나간다

라미와 후란의 만남

대화를 들어보니 루피도의 명령으로 강력한 주법력을 가진 소녀를 찾고 있는 듯하다. 사무니바르라는 불독처럼 생긴 녀석은 소녀를 가두고 念(념)의 유적으로 오라고 한다. 남아 있는 마물은 불만이 있지만 그래도 어쩔 수 없이 하라는 대로 한다.

안으로 진행하다 보면 아까 남게 된 마물과 전투를 하게 된다. 놈을 이기면 감옥의 열쇠를 얻게 되므로 갇혀 있는 소녀들을 구출해 주자. 그런데 깊숙한 곳에 마물 두마리가 지키고 있는 소녀가 있다. 이 소녀가 바로 처음에 잡혀간 후란의 애인 라미이다. 크레아는 둘을 이제 그만 돌려보내주자고 무우에게 제의한다. 그러나 후란은 아직 크레아를 보호하고 당연히 함께 동행하겠다고 버틴다. 크레아는 '이것은 명령이다'라고 하면서 데그리스에게 빨리 라미가 무사함을 알리라고 하면서 둘을 보낸다. 감옥을 나서자 데그의 부하가 오더니 데그가 마을의 여관에서 기다리고 있다며 꼭 들러서 만나보라며 자신의 두목을 잘 부탁한다고 하면서 떠난다.

데그와 함께

엄청난 화재로 인해서 앞쪽으로 진행을 할 수가 없다

바리흐 성으로 좀더 다가가기 위해 진행하니 '타페스탄'이라는 성을 거치게 되었다. 이 성의 정보에 의하면 사무니바르는 원래 바리흐국의 용감한 전사라고 한다. 지금은 무슨 이유에서인지 마물들의 편을 들고 있다고 한다. 이곳에서 바리흐성은 남쪽으로 가면 된다고 한다.

고덤서와의 교환을 요구하는 주법사

남쪽으로 가다보니 갈래길이 나왔다. 오른쪽으로 가보니 마을이 보인다. 이 마을 사람들 얘기를 들어보니 마을 근처의 산 부근에서 불이 났다고 한다. 비가 오질 않아서 어떻게 꺼야할지도 막막하다고 한다. 또 다른 얘기로는 서쪽에 있는 마을에는 오래된 주법을 가지고 있는 주법사가 있다는 얘기를 해주기도 한다. 마을을 나와서 오른쪽의 유적 부근으로 가니 역시 불 때문에 진행할 수가 없다. 서쪽 마을을 향해 가자.

서쪽 마을에 오니 이곳에는 온천이 유명한 것같다. 그건 그렇고 주법사를 만나보면 데그가 가지고 있던 나막신과 자신의 집안 대대로 내려오는 주법을 교환하자고 한다. 교환을 승락하고 나면 '고덤서'를 얻을 수가 있다.

다시 불이 났던 곳으로 가서 불을 끈 후에 염의 유적으로 가자.

그런데 이상하게도 유적안으로 가면 갈수록 같은 곳을 돌게 된다. 아무래도 진짜 길을 찾는 방법이 따로 있는 것 같다. 옆 마을로 가서 길거리에 있는 사람들에게 말을 걸다보니 유적의 진짜 길은 석상을 잘 보면 스위치가 있는데 그 스위치를 조작하면 된다며 석상의 모습이 서로 대칭인 것을 찾으라고 한다.

석상의 모습이 대칭인 것을 찾는다

다시 유적으로 와서 석상들을 잘 보니 역시 다른 것은 모두 같은 형태로 있는데 한 곳만 서로 대칭으로 되어 있다. 오른쪽의 석상을 조사하면 레버가 있으므로 그것을 당겨보자.

안으로 들어가니 전에 만났던 마물이 있었다. 놈은 사무니바르에 의해서 제거되고 사무니바르는 주법을 선수치게 되고 다음에는 무우가 가지고 있는 주법도 가져가겠다고 웃으면서 사라진다. 계속 남쪽을 향해 진행해서 마을들을 지나자 바리흐 마을이 나온다. 그러나 마을은 사무니바르의 소행으로 이미 폐허가 되어 있었다. 남아 있는 사람들과의 대화를 통해서 '바람'이라는 전사에 대한 얘기와 성으로 가기 위해 산맥을 넘어서 가야한다는 정보를 얻는다.

계곡을 통해 성에 접근한다

계곡을 통해 가다보니 산적 같은 녀석들이 버티고 있다. 돈을 요구하는데 줄리가 있는가? 거절하니 역시 싸움을 걸어온다.

바리흐 성

아무래도 수상쩍은 왕과 신하

이 상자에 있는 것이 주법사가 말한 구슬이다

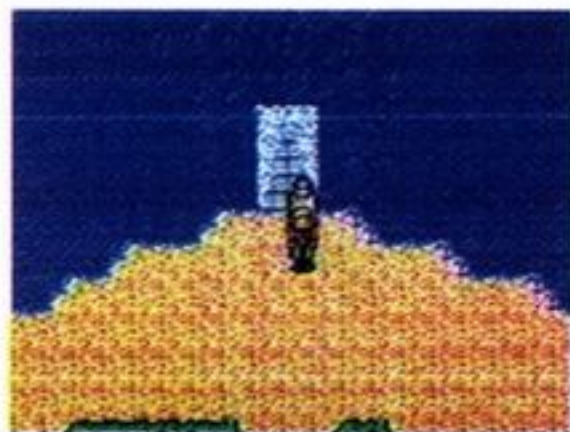
계곡을 지나 도착한 마을에서 바리흐 성의 대신을 만날 수 있었다. 크레아는 언니인 왕비가 걱정스러워 안전을 묻는데 감옥에 갇혀 있다고 한다. 서둘러 성으로 향하니 뜻밖에도 성에는 왕과 신하 2명만이 남아 있었다. 그리고 무우 일행에게 편히 쉬라며 아무일 없는 듯 잠자리를 권한다. 아무래도 수상하다.

역시 놈들은 마물이었다

날이 조금 어두워지자 왕과 신하들이 와서는 무우 일행을 해치려 한다. 그러나 이미 눈치를 챈 무우 일행은 모두 전투에 돌입한다. 역시 녀석들은 마물이었다.

바람의 합류

놈들을 물리치고 성의 열쇠를 얻자 왠 금발의 사나이가 나타나더니 성의 사람들이 갇힌 곳으로 안내한다. 그곳에서 크레아의 언니도 구출하게 되고 성의 모든 사람들을 구출하게 된다. 크레아는 언니와 함께 성으로 돌아가겠다며 나중에 다시 만나자고 하며 떠난다. 금발의 사나이는 사무니바르를 쫓아 다니고 있는데 녀석이 바닷가 근처의 유적으로 간 것같다며 자신을 일행으로 끼워주기를 바란다. 이 사나이의 이름은 바람. 성을 나가기 전에 주법사를 만나보면 남쪽 사막에 있는 구슬을 가져와야 液(액)의 유적으로 가는데 필요한 주법을 얻을 수 있다고 한다. 사막에 있는 동굴에서 구슬을 얻고 주법사에게로 가면 필요한 주법을 가르쳐준다. 든든한 동료도 있고 필요한 주법을 얻었으니 이제 다시 사무니바르를 뒤쫓아 液(액)의 유적으로 향한다.

사막을 건너 서쪽으로 와보니 '크아트' 라는 마을이 있다. 이 마을에서 정보를 얻어보니 북쪽에 있는 '누한' 국

열려진 液의 유적

의 검술사가 꽤 유명한 듯하다. 또한 호수의 잔잔한 물결이 있는 곳에서 유적으로 가는 길을 볼 수 있다고 하며 '미르'라는 주법사에 대해 많은 얘기도 해준다. 液의 유적으로 가보면 아무 것도 없는데 이때 땅끝을 조사하면 바리호성의 주법사가 알려준 주법을 사용하여 유적으로 가는 길을 나

사무니바르를 가드하는 두 마물의 주법을 무마시키지 않으며 승산이 없다. 사무니바르를 이기면 놈은 다시 사라진다

타나게 할 수 있다. 안에는 사무니바르가 이미 와 있었고 역시 법전을 노리고 있었다. 그런데 바람은 사무니바르와 아는 사이였다. 사무니바르를 사악한 마음의 이전 상태로 돌려보려고 노력하지만 뜻대로 되지 않는다. 놈은 강력한 힘을 얻고자 하는 것같다.

이윽고 말이 통하지 않자 전투를 벌이게 된다. 여기서 주의할 것은 사무니바르의 주법보다도 놈을 가드하고 있는 두 마리 마물의 주법이다. 놈들은 '투한'이라는 주법을 주로 사용하는데 왠만한 레벨이 아니라면 아마도 그 주법 한 방에 모두 전멸을 당하게 될 것이다. 때문에 전투에 돌입하면 미리 투한의 카운터인 '카르단'을 이용해서 놈들의 공격을 무마시켜야 한다.

사무니바르를 이기면 놈이 가지고 달아났던 念의 법전과 이곳에 있는 液의 법전을 얻을 수 있다.

나타난 용

용의 돌을 사용하면 전투가 끝난다

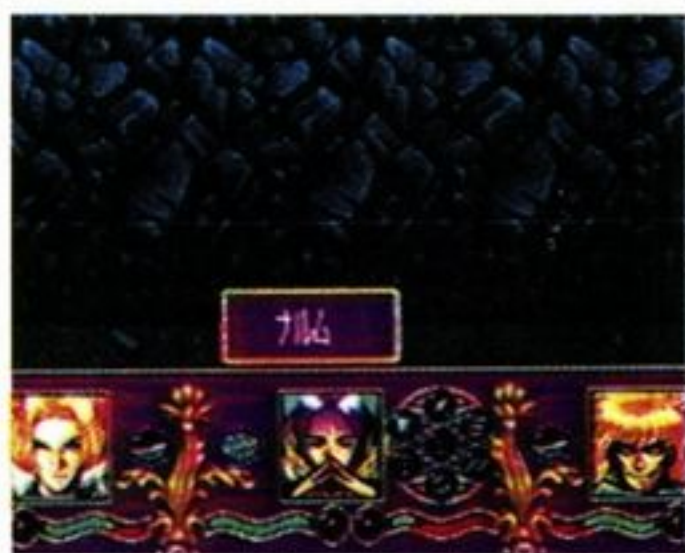
누한국의 검술사 누크

이제 크아트 마을의 서쪽에 있는 동굴을 통해 대륙을 건너간다. 이때 전에 유적에서 보았던 여전사를 다시 만났었지만 지금 가보니 계단만 있고 사라진 상태이다. '이므'라는 마을에 도착해 보니 지금은 들어갈 수 없다며 막고 있다. 누한성으로 발걸음을 옮기니 해적 한 명이 달려온다. 아이들이 병에 걸렸다는 것을 알리러 온 것이다. 데그는 할 수 없이 아이들을 돌보기 위

미르를 걱정하는 누크

새로운 동료로 합세한 누크. 누크는 행동주기 속도가 빠르다

해 동료와 헤어진다.

성에 가보니 이곳의 왕은 북쪽 국가로부터의 침략을 두려워 해서 주법사들을 불러모으고 있었다. 그리고 서쪽에 있던 이므 마을에 용이 나타나서 사람들을 해치고 있다는 정보도 얻을 수 있다. 성안에는 '미르'를 짝사랑하는 지저분한 인상의 남자가 그녀를 걱정하고 있었다. 사람이 옆에 있는 것을 느끼고는 아무 일 없다는 표정으로 자신은 이 성의 검술사 누크라고 소개한다. 왕에게서 이므 마을에 나타나는 용 문제와 미르라는 여자 주법사가 루피도를 무찌르기 위해 혼자 아즈라 대륙으로 건너갔다는 정보를 얻을 수 있다. 무우 일행에게 용과 루피도를 무찔러 달라며 검술사 누크와 함께 동행하라고 한다.

이 돌은 주법에 의해 만들어진 돌이므로 카운터를 사용하면 된다

이므 마을로 와서 입구를 막은 주민에게 왕의 명령으로 용을 퇴치하러 왔으니 비키라고 말하는 누크. 마을 안에서 북쪽 부근에 있는 아이들을 풀어주고 좀더 올라가면 용이 나타나 무우 일행을 자신의 탑으로 데리고 날아간다. 이곳은 '세란의 탑'이라는 용의 탑으로 이므 마을 북쪽에 자리잡고 있다. 용을 무찌르기 위해 싸움을 걸어도 승산이 없는 것같다. 일단은 탑을 돌아다니면서 아이템을 수집하자. 그러다가 한 아이템 속에 돌이 있는 것을 발견하게 된다. '용의 돌'이라는 것인데 용에게로 가서 이것을 사용하면 어이없게도 그냥 전투가 끝나고 용은 무우 일행을 태우고 다시 마을로 돌아온다. 아마도 이 돌을 찾으려고 마을 사람들을 괴롭힌 모양이다.

누한성에 가서 용 퇴치에 관한 보고를 하고서 루피도가 있는 아즈라 대륙으로 향한다. 가는 곳마다 '미르' 여자 주법사에 대한 얘기를 해준다. 한참 가다보니 氣(기)의 유적이 있는데 통로 한 곳이 돌로 막혀있다. 아무리 공격해 보아도 전혀 효과가 없다. 그러나 앞에 있는 상대가 돌이라는 점을 착안하면 돌로 방어하는 주법 '사레'임을 알 수 있을 것이다. 때문에 역주법 '나르므'를 사용하면 돌은 사라진다.

안으로 가보니 전에 가끔 만났던 여전사가 쓰러져 있다. 氣의 법전을 가지고…

일단은 가까운 누에스테 마을로 옮겨왔지만 옆에 있는 노인의 말로는 병에 걸렸다며 치료하기 위해서는 북쪽에 있는 나스테국의 '니르흐 성'에 가서 약을 구해와야 살릴 수 있다고 한다. 엘프의 비약이라는 약을 얻기 위해 니르흐 성으로 향한다.

여전사를 구하기 위해서 니르흐 성에 있다는 엘프의 비약을 얻어와야 한다

시르크의 합류

마지막 동료, 시르크의 합류

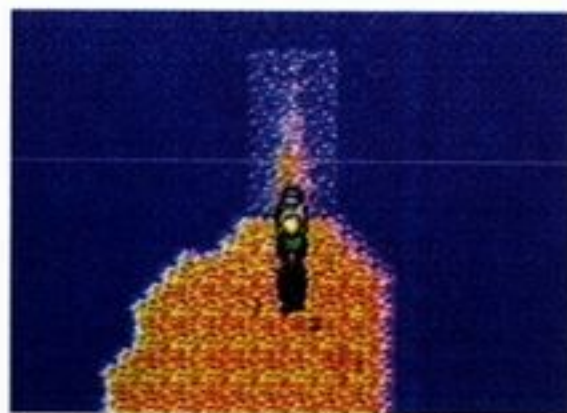
동굴을 통해서 나스테국의 '챠한'이라는 마을에 들른다. 이 마을에서 남서쪽으로 진행해서 산맥을 따라가다 보면 니르흐 성이 나오지만 이 성은 무우 일행을 적으로 대하기 때문에 비약을 만든다는 제조사를 만나기 위해서도 병사들과 계속 싸워나가야 한다. 그리고 성의 지하감옥에서 '미르'를 찾을 수 있지만 열쇠가 없으므로 제조사부터 만나보기로 한다. 그러나 제조사를 만나도 그런 비약은 모른다고 한다. 계속 성위로 올라가면 이 성의 두목인 녀석이 있는데 놈을 해치우면 감옥의 열쇠를 얻을 수 있다. 미르와 재회하는 누크. 그때 사무니바르가 나타나 다시 미르를 데리고 사라진다. 누크는 빨리 비약을 가지고 그 여전사를 구하라며 자신은 미르를 구하기 위해 떠나간다.

다시 제조사에게 가서 비약 얘기를 하면 제조사는 약을 준다. 이제 누에스테 마을로 돌아와서 여전사를 치료하면 자신을 소개한다. 이름은 '시르크'이며 아버지인 '온즈'는 光(광)의 법전을 지키는 사람이며 루피도에 대항하고 있다고 한다. 자신과 아버지가 마물들로 부터 氣의 법전을 지키기 위해 유적에 있었다고 한다. 바람은 빛의 유적에 사무니바르도 있을 것이라며 빛의 유적으로 향한다.

진짜 법전이 있는 장소

시르크가 光의 유적에 있는 결계를 풀고 안으로 진행해 보니 진짜 법전이 있는 곳에 역시 마물이 버티고 있다. 놈을 해치우면 光의 법전을 얻게 되고 온즈의 편지도 읽을 수 있는데, 사무니바르는 '케르므'의 탑으로 향했다고 한다. 이제 5개의 법전을 모두 모았으므로 루피도와의 대결만 남았지만 온즈의 편지를 읽고 케르므의 탑을 향해 떠난다.

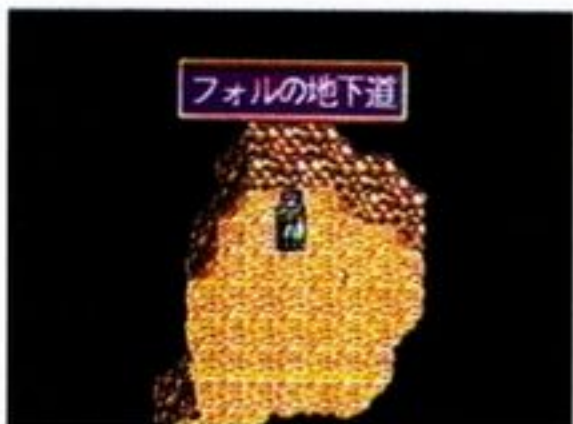
아즈라를 향해

시간의 사자는 무우가 과거로 오게 된 이유를 말해준다

케르므의 탑에 오르니 온즈가 기다리고 있다. 그런데 그는 이상하게도 움직이지 않는다. 이 때 무우에게만 시간의 사자가 나타난다. 지금 온즈는 시간의 힘에 의해 묶여있다고 한다. 대지의 주법사 온즈의 힘이 막강해서 루피도를 물리치는데는 부족함이 없지만 미래에서의 루피도는 다시 부활하게 되어 있으므로 루피도가 부활을 하지 못하게 하려고 무우를 과거로 보낸 것이다. 온즈는 과거, 그러니까 현재 이미 존재하고 있기 때문에 존재하지 않는 무우를 데려온 것이라고 한다. 같은 시간에 같은 사람이 두명 이상 존재하는 것은 불가능하기 때문에…

아즈라로 이어지는 길

데그의 재등장

탑의 동쪽에 있는 땅으로 가면 아즈라 대륙으로 이어지는 길이 있다고 한다. 무우에게 루피도를 물리쳐 달라는 시간의 사자…

아즈라로 이어지는 길을 만들고 건너려고 하니 루피도의 힘에 의해 길이 사라져 버린다. 일행이 곤경에 처하자 때마침 데그가 배를 이끌고 나타난다. 배를 이용해서 아즈라에 상륙한 무우 일행. 데그도 루피도를 무찌르겠다며 '가자!' 라고 외친다.

대륙을 연결해 주는 지하도

그러나 데그는 남아서 아이들을 돌봐 달라고 부탁하는 바람와 시르크. 데그가 죽으면 누가 그 아이들을 보살펴 주겠냐며 데그를 설득한다. 데그는 설득에 응하게 되며 반드시 살아서 돌아오라고 말하고는 떠난다.

그런데 도착한 마을에서는 무우 일행이 적이기 때문에 여관에 묵을 수도 없다. 그러나 여관에는 다른 대륙과 연결되는 지하도가 있으니 대륙을 오가며 필요한 준비를 하도록 하자.

또다른 미래를 위해서

루피도의 성에는 강한 적들만 나오므로 어느정도 레벨업을 하도록 하자(참고로 필자가 루피도를 무찌른 레벨은 36이었으나 간신히 이길 수 있었다).

사무니바르와의 최후의 결전. 여러가지 주법을 활용하자

진정한 자신으로 돌아왔으나 때가 늦은 사무니바르

루피도를 만나기 전에 사무니바르를 만날 수 있다. 사무니바르는 누구에게도 지지 않는 강력한 힘을 원했고 루피도를 만나 암흑의 힘을 받은 것이었다. 그러나 마음까지도 지배하는 암흑의 힘에 어쩔 수 없었던 사무니바르. 이제 올바른 마음으로 돌아온 사무니바르는 루피도를 무찌르라며 열쇠를 주고 쓰러진다.

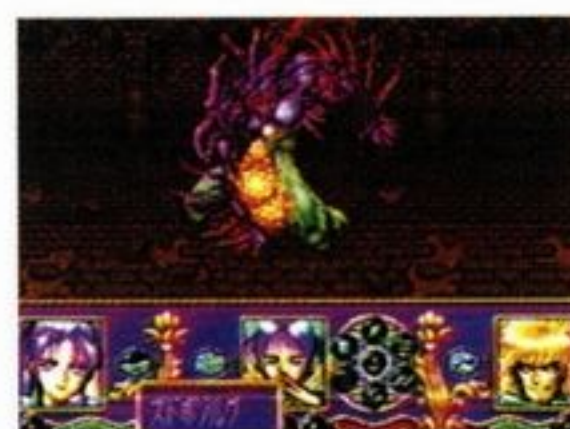
미르를 보호하는 누크

루피도를 만나기 전에 많은 아이템을 준비하도록 하자. 특히 부활하는 즉시 모든 상태가 회복되는 'ふっかつの石'(부활의 돌)과 MP, 회복되는 'パワージエム'(파워 잼)을 많이 구입하도록 하자.

중간에 마물들과의 4번의 전투 후에 루피도를 만날 수 있다. 그런데 그곳에는 미르가 병사에게 끌려와 있었다. 미르의 주법력을 이용해서 암흑의 힘을 발동, 그 힘으로 자신의 세계를 구축하려는 루피도의 야망은 미르의 주법력과 5개의 법전이 있어야 가능했다. 그러나 병사였던 자가 갑자기 누크로 변한다. 루피도는 상황이 심상치 않음을 알고 미르를 없애기 위해 공격주법을 사용한다. 그러나 몸으로 막아 미르를 보호하는 누크. 이윽고 무우는 미르의 주법력으로 5개의 법전을 한데 모은 구슬을 받게 된다. 루피도와의 전투에 들어가자 마자 이 구슬을 사용해야 주법이 제대로 사용된다.

미르는 구슬을 만들어 무우에게

루피도를 무찌르자 루피도의 영이 미르의 몸속으로 동화하려고 한다. 이로 인해서 미래에 미르가 루피도로 부활했던 것이다. 그러나 동화되려는 순간 사무니바르가 달려와서 사무니바르의 몸속으로 동화되고 사무니바르는 아까의 전투로 인해 곧 죽게 된다. 루피도도 함께…

루피도의 평상시 모습

본 모습을 드러낸 루피도

'어서 일어나' 잠을 깨운 것은 세이라였다. 건국 20주년을 기념하기 위한 행사가 막 시작하려고 한다. 옷을 갈아입고 옆방에 가보면 누크와, 크레아 왕녀, 후란 장군이 와 있다. 세이라는 누크와 미르의 딸이다. 후란은 장군이 되어 있고 누크 역시 미남의 얼굴로 존재하고 있었다. 식

에 참가하려고 가니 무우의 아버지인 바람, 어머니인 시르크, 할아버지인 온즈가 모두 참석해 있었다. 식이 막 시작하려는 때에 또 다시 거대한 소리가 들리고 소란스러워진다.

그러나 그것은 행사를 축하하기 위한 데그의 예포였다. 예포와 함께 행사는 시작되었고 세상은 빛에 감싸여 갔다.

분석을 마치며

역시 그래픽면에서 상당히 만족했다. 특히 주법에 따른 각각의 화면 효과들은 정말 멋진 장면이 아닐 수 없다. 난이도도 쉬운 편이었으며 던전 등의 미로 또한 어렵지 않은 구성으로 되어 있어 말그대로 즐기기 위한 게임이 아니었나 싶다.

주법 리스트

일반 게임에서의 마법이라고 할 수 있는 주법은 총 36가지인데 6계열, 계열별 6가지의 종류를 가지고 있다. 각 주법의 효과와 주법을 외우는 시간들은 차이가 있다.

* 위의 표는 주법진에서의 가장 위쪽에 있는 '光'을 기준해서 시계 방향의 순서로 나열한 것이다.

* 대체적으로 1.공격계 2.방어계 3.회복계 4.보조계 5.기타 6.카운터 의 기능을 가지고 있다

계열		
光 광	1.바르크(バルク)	2.디와르(ディワル)
	3.다르하네(ダルハネ)	4.이스타단(イスタダン)
	5.즈도(ズド)	6.쟈한(ジヤハン)
氣 기	1.바도(バド)	2.호나크(ホナーク)
	3.보리테기(ボリテギ)	4.자이흐(ザーイフ)
	5.디르(ディル)	6.아브르(アブル)
液 액	1.제르제레(ゼルゼレ)	2.아브샤르(アブシヤル)
	3.자므(ザム)	4.다르야츄(ダルヤチユ)
	5.하비탄(ハビタン)	6.바르흐(バルフ)
闇 암	1.니메샤브(ニメシヤブ)	2.바므(バム)
	3.타즈리그(タズリグ)	4.사우토(サウト)
	5.체라(チエラ)	6.호시도(ホーシド)
念 염	1.투한(トウフヤン)	2.가레(ガーレ)
	3.비마레스탄(ビマレスタン)	4.즈도보졸그(ズドボゾルグ)
	5.코쟈(コジヤー)	6.카르단(カルダン)
固 고	1.상바란(サングバラン)	2.사레(サーレ)
	3.아마레쟈(アマレジヤ)	4.메라판(メーラパン)
	5.페이마(ペイマ)	6.나르므(ナルム)

1 텔레파시 퀴즈

슈퍼컴보이 1대

김성섭/

제공 : 게임챔프 취재부

슈퍼 알라딘보이 팩 각 1개

김민수/

김현철/

2 초음속 퀴즈

문제 「서징오라」에서 루피드 악당과의 전투로 빈사상태가 된 주인공 무우를 구해준 정체불명의 생물체는 어떤 동물이었을까?

✽ 2명을 추첨하여 IBM 게임 디스켓을 드립니다.

보내실 곳 : 서울시 용산구 원효로 1가 116-1 지산빌딩 3층 게임챔프 「초음속 퀴즈」 담당자 앞

마 감 : 1995년 5월 15일

당첨자 발표 : 게임챔프 95년 7월호 챔프 게시판

3 5월호 초음속 퀴즈 당첨자 발표

김영필/

정인경/

정답 카에루

✽ 이상 2명에게는 IBM PC 게임 디스켓을 드립니다.

4 천리안 게임챔프 코너의 개선점을 성의 있게 보내 주신 분

허상구/

채영수/

여승구/

윤우용/

이준선/

✽ 이상 5명에게는 IBM PC 게임 디스켓을 드립니다.

5 「게임 음성 정보 700-7400 애독자 앙케이트」에서 드리는 선물

이충엽/

위정환/

문희정/

남상진/

조성준/

✽ 이상 당첨자들게는 IBM PC 게임 디스켓을 각 1개씩 드리겠습니다.

■ 상품수령시 당첨자들은 사전 전화연락을 반드시 하시고 서울 거주자는 매월 24일에 본사를 방문하여 선물을 수령해 가시고 지방 거주자는 당첨자 발표가 나간지 한달 이내에 전화 연락을 주셔야만 선물을 우송해 드립니다. 당첨자 발표 후 한달이 경과하면 선물을 받을 수 없습니다.

6 「음성 IBM-PC 게임정보 700-9690 애독자 앙케이트」에서 드리는 선물

문경호/

박성수/

정대준/

이준님/

최세훈/

✽ 이상 당첨자들게는 IBM PC 게임 디스켓을 각 1개씩 드리겠습니다.

스포키 게임정보 700-7400

1. 서비스 종류 및 안내소개
2. 기종별 발매 예정 특급정보
3. 기종별 베스트 신작정보
4. 울트라 테크닉
5. 알뜰 구매정보
6. 버철 종합정보

IBM 게임 전문정보 700-9690

PC 보유자는 천리안 Go Champ로

한달이 지났습니다... 그리고 또 다시 보너스 환상특급은 여러분과 만났습니다. 지난달, 어떻게 느끼셨는지 모르겠군요. 어쨌든 많은 분들이 좋아하시던 네모네모 로직이 사라졌으니... 하지만 실망하지 마십시오. 여러분의 게임 실력을 테스트할 수 있는 게임 학력 평가가 남아 있지 않습니까? 더욱 늘어난 게임 학력 평가! 자~ 이번 달도 열심히 문제를 풀어 주세요!

응모요령

이 코너는 챔프 점수를 획득 하실 수 있는 코너이며 우선 1년치 챔프 티켓을 모으신 열성 애독자에게 단행본 1권을 드립니다. 그리고 여러 독자 참여 코너에서 받으신 챔프 점수는 받으신 달로부터 1년간 계속 기록되게 됩니다.

* 획득한 챔프점수의 기한은 획득일로부터 1년간이며 선물 당첨자는 발표일로부터 1개월이 지나면 무효처리 됩니다.

게임 학력 평가

제 4차 슈퍼 로보트 대전

1. 제 4차 슈퍼 로보트 대전에서 3대의 비행기가 합체하여 3종류의 로보트로 변하는 유니트의 이름은 무엇입니까? 힌트를 드리자면 육, 해, 공 전용으로 나눠지게 되어 있습니다.
(1) 마징가 (2) 단쿠가
(3)게타로보 (4) 컴바트라V

2. 제 4차 슈퍼 로보트 대전의 후반에 등장하는 적들로써 제 3차 대전에 등장하였던 메키보스와 관련이있는 4차 대전의 주범들은 누구 입니까?
(1) 게스트 (2) 인스펙터
(3) 라 기아스 (4) 포세이달

3. 슈퍼 로보트 계열중에 히비키 아키라가 조종하는 라이딘의 최고 기술은 무엇입니까?
(1) 갓 버드 (2) 라 고칸
(3) 갓 보이스 (4) 라이 버드

4. 제 4차 슈퍼 로보트 대전의 최종 보스가 될 수도 있으며 안될 수도 있는 로보트의 이름은? (힌트는 특이점 붕괴를 행하기도 하며 두대의 호위 로보트를 이끌고 다니는 슈우의 기체라는 것.)
(1) 잠보트3 (2) 다이모스
(3) 잠지드 (4) 그랑존

5. 제 4차 슈퍼 로보트 대전중 돈 하우저와 제제난이 있는 마지막 스테이지의 위치는 어디입니까?
(1) 지구 (2) 지저 세계
(3) 화성 (4) 달

드래곤 볼 Z 초오공전

1. 오공과 부르마가 처음 만났을 때 오공은 생선을 잡고 있었고 그 후에 부르마를 만나게 되는데 그 때 부르마는 무엇을 타고 있었습니까?
(1) 오토바이 (2) 자동차
(3) 아무것도 타지 않았다
(4) 배

2. 오공은 부르마를 만나기전에 드래곤 볼을 무엇이라 생각하면서 생활 하였습니까?
(1) 할아버지 (2) 구슬
(3) 돌 (4) 공

3. 평상시에는 갈색의 머리결을 가지고 있으며 성격이 온순하지만 재채기를 하고나면 머리가 금발로 변하며 성격이 난폭해지는 여자 캐릭터는?
(1) 비델 (2) 리치
(3) 치치 (4) 사라

위 문제의 정답을 아시는 분들은 5월 20일까지 정답을 고이고이 잘 적으셔서 챔프 「보너스 환상특급 담당자 앞」으로 보내 주세요. 정답자 중 1분을 추첨하여 IBM-PC 게임 디스켓을 드리며 나머지 4분에게는 챔프점수 500 점씩을 드립니다. 반드시 애독자 엽서란에 기재하여 보내 주십시오.

게임 학력 평가 당첨자 발표!!

허진/인천시 동구 송현 3동 1번지 송현 주공 APT 105동 203호

이상 1명은 IBM PC 게임 디스켓 1개

김남규/

고승현/

옥정욱/

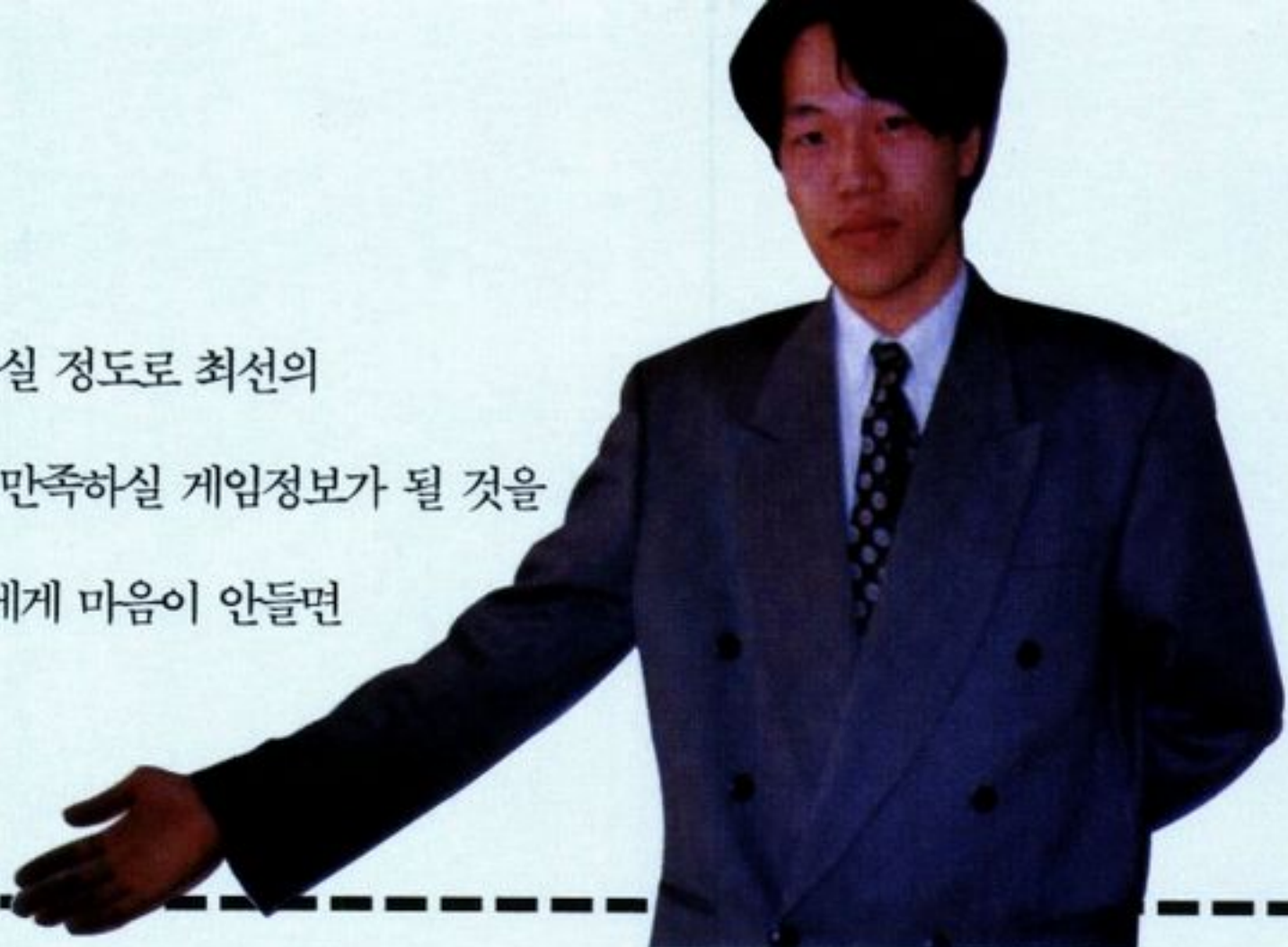
김상민/

이상 4명에게는 각각 챔프점수 500점씩을 드리겠습니다.

5월호 정답	(1)5장 (2)춘 소프트 (3)로트 전설 (4)열풍권 (5)우원비

* 위 상품에 해당하는 점수를 1년안에 아무도 얻지 못하면 높은 점수를 획득한 사람 순서대로 대방출합니다

안녕하십니까?
700-9690과 함께 할 최마빡입니다!!
저는 챔프에서 여러분에게 "IBM-PC 게임정보"를 공급해 주고 있는 최마빡입니다.
"IBM-PC 게임정보"하면 700-9690이 생각나실 정도로 최선의 노력을 다하겠습니다.
본 정보는 국내 최고 성우진과 함께 여러분이 만족하실 게임정보가 될 것을 여러분에게 다짐합니다.
만약, 700-9690 IBM-PC 게임정보가 여러분에게 마음이 안들면 제 이마, 아니 마빡에 돌을 던져 주십시요!!
자신있습니다!! 믿어 주시기 바랍니다.

IBM-PC 게임정보라면
"게임챔프 700-9690 담당자" 최마빡!!

700-9690을 소개합니다!!

본 정보가 자랑하는 정보!!

★ 일본 9801에서 빅 히트한 〔파워 돌〕... 드디어 국내상륙 완전정보 제공!
★ 타임 워너사에서 만든 〔플래쉬 트래픽〕.. 이것은 게임이 아니다!! 영화다!
★ 〔마스트 오브 매직〕 철저해부!!

0. 서비스 안내

여러분이 어떻게 사용할 것인가를 알려주기 위해 당연히 있어야 될 코너이지요!! 고럼!!

100. 해외 게임

비디오 게임의 메카가 일본이라고 하면 아이 비 엠 게임의 메카는 당연 미국이겠지요!! 이곳에서는 미국에서 가장 인기있는 게임들을 소개해 드립니다.

200. 국내 게임

1. 해외 게임

국내에 유통되고 있는 해외 게임에 대한 정보를 들을 수 있는 곳입니다.

2. 국내 게임

국내에서 개발된 기라성같은 게임들의 정보들이 가뜩!! 들어 있습니다.

300. 게임리뷰

여러분은 어떤 장르의 게임을 좋아하나요!! 이 코너에는 각 장르별로 재미있는 게임들의 잔치가 벌어지고 있습니다. 또 이 코너에서는 보다 구체적인 게임분석을 해드리며 각종 팁들도 준비되어 있습니다.

1. 시뮬레이션 2. 어드벤처 3. 스포츠 4. 롤플레잉 5. 액션

400. 질문과 대답

무엇이 궁금하세요!! 어떤 것을 알고 싶으세요! 궁금하신 것이 있으시다면 서울시 용산구 청파동 3가 29-16 윤민빌딩 504호 최마빡 앞으로 편지주시기 바랍니다.
보내 주신 분 중 당첨된 분은 IBM-PC 게임 디스켓 1개를 드리겠습니다.
IBM-PC 게임관련 주변기기를 사고팔수 있는 코너도 있습니다. 적당한 가격에 팔고 싶은 물품이 있으시면
위 주소로 연락주세요!

500. 버철 종합 정보

특보만을 찾는 분을 위하서 만든 코너에는 최근 IBM-PC 게임 뉴스와 특보는 물론 게임의 자신이 있다는 게임 명인들의 평가가 들어 있습니다.

1. 뉴스 2. 명인의 게임평가

잠깐!!

국내 최초 IBM-PC 게임정보 탄생!!
「컴퓨터 타기」 선물 대잔치!

아래의 문제를 정확히 기입을 하셔서 보내주시면 여러분에게 엄청난 선물을 드리겠습니다. 이 최마빡이를 믿어주세요!!

문제: 본 게임 정보는 총 몇 개의 코너로 구성되어 있을까요? 단, 서브 타이틀 수도 계산하셔야 합니다.

* 정보 이용료: 50원/30초
* 불건전 정보센터: 080-023-0113

정답을 아시는 분은 서울시 용산구 청파동 3가 29-16 윤민빌딩 504호 최마빡 앞으로 편지주시기 바랍니다. 정답자 가운데 추첨을 통해서 푸짐한 선물을 드리겠습니다.

1등(1명) : 386컴퓨터 한 대!
2등(10명): IBM-PC 게임 디스켓 한개씩!
2등(20명): 챔프 발행 단행본 중 1권씩

천리안 GO CHAMP 행운을 잡아라!!

천리안 GO CHAMP는 이렇게 다르다!!

★ 동호회 운영으로 더욱 뜨거워진 [자유 게시판]및 [온라인 대화방]
★ 금단의 비법 사전이라고 할 수 있을 정도의 방대한 [게임묘수] 코너
★ 울트라 64정보, 새턴용 데이토나 USA 최신 정보, 플레이 스테이션의 철권 등 [특별 게임정보] 코너
★ 버철 화이터 동화상은 물론 신종 유틸리티가 매일 4~5개 이상 업 로드되는 [자료실]

저희 천리안 게임챔프는 여러분의 뜨거운 성원에 힘입어 매일! 매일!발전하고 있습니다. 그래서 여러분의 뜨거운 성원에 보답하고자 또 한번 여러분에게 선물 잔치를 마련했습니다. 많이 응모하셔서 좋은 행운을 잡으시기 바랍니다.

◑ 행운을 잡는 요령!!

[22. 환상의 네모네모로직]안에 문제가 있습니다.
이 문제를 풀어서 『ZPICHAMP』로 메일을 주시거나 서울시 용산구 청파동 3가 29-16 윤민빌딩 504호 이혼다 앞으로 보내 주시기 바랍니다.
추첨을 통해서 푸짐한 선물을 드리겠습니다.

◆ 푸시는 요령은[22. 환상의 네모네모 로직]의 [네모네모 로직 Q&A]를 참조하세요

마감 : 5월 15일까지
발표 : 5월 20일
상품 : 1등(명)- 486컴퓨터 한대
2등(10명)-IBQM-PC 게임 디스켓 한 개
3등(20명)-챔프 발행 단행본 한 권
발표 : 게임챔프 7월호

게임정보는 신속, 정확하게 가정으로 배달: 700-7400, 700-9690(IBM전용), 국내최초로 온라인게임 전자잡지 시대를 연 천리안 GO CHAMP!

보내는 분

130원 우표를 붙여주세요

□□□-□□□

게임챔프 6

받는 사람
서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층
☎702-3211/4 FAX 702-3215
140-111

접는선

보내는 분 (갖고있는 게임기종) SFC, MD, IBM PC, 새턴, 3DO, PS 네오지오, 패밀리, PC엔진, 기타(　　　　)

이름: 　　　　전화번호:
생년월일: 　　　　학교:
성별: 남 여 　학년: 　　게임경력:약 　년

텔레파시 퀴즈 정답

히트게임차트에서 다음달 국내 '독자인기순위'와 '기대소프트순위'를 맞추어 주세요!

순위/구분	독자인기순위	기대소프트순위
1		
2		
3		
4		
5		

단, 매월 18일까지 도착하도록 보내주세요. 정확하게 예측하신 분중 1명을 선발, 슈퍼컴보이 1대와 2명을 추첨해 신종 게임팩을 1개씩 드리겠습니다.

지금 보유하고 있는 PC기종은?
①486DX이상 ②386DX이상 ③286기종 ④향후 구입예정 ⑤기타 (　　　　)

앞으로 PC통신을 위해 모뎀을 언제 구입할 계획입니까?
①이미 있다 ②1달 이내 구입 ③3개월이내 구입
④6개월 이내 구입 ⑤구입계획없다

앞으로 CD ROM게임을 즐기기위해 언제 CD ROM드라이브를 구입할 계획입니까? ①이미 있다 ②1달이내 구입 ③3개월이내 구입
④6개월 이내 구입 ⑤구입계획없다

감사합니다. 앞으로도 일등 게임지의 위치를 계속 지켜가도록 노력하겠습니다.

게임챔프

게임챔프에 대한 개선 사항은?

기종에 관계없이 인기있는 게임은?

가장 인기있다고 생각하는 게임(알고 있는 항목만 기재)

슈퍼 컴보이	1.	2.	3.
슈퍼 알라딘보이(CD 알라딘보이)	1.	2.	3.
아케이드	1.	2.	3.
세가 새턴	1.	2.	3.
플레이 스테이션	1.	2.	3.
IBM PC	1.	2.	3.

이번호에서 가장 흥미있었던 공략 또는 기사
공략 : 기사 :

이번호에서 가장 부실했던 공략 또는 기사
공략 : 기사 :

보너스 환상특급 퀴즈 정답은?
( )

최근 가장 인기있다고 생각되는 캐릭터는?

현재 게임챔프에서 보강, 증설해 주었으면 하는 기사는?

천리안내에 게임챔프잡지코너(GO CHAMP)를 보시고 개선점을 지적해 주십시요.
성의있게 보내주신 5분을 추첨해 IBM PC 게임 디스켓을 드리겠습니다.

애독자 엽서를 성의있게 답해주시는 5분을 추첨해 IBM 게임 디스켓을 드리겠습니다.

음성 게임정보 700-7400과 700-9690에 전화를 걸어 보시고 개선점을 지적해 주십시요!
성의 있게 보내주신분 5분을 추첨해 IBM PC 게임 디스켓을 드리겠습니다.

이번 호에 가장 재미없는 광고는? ( )

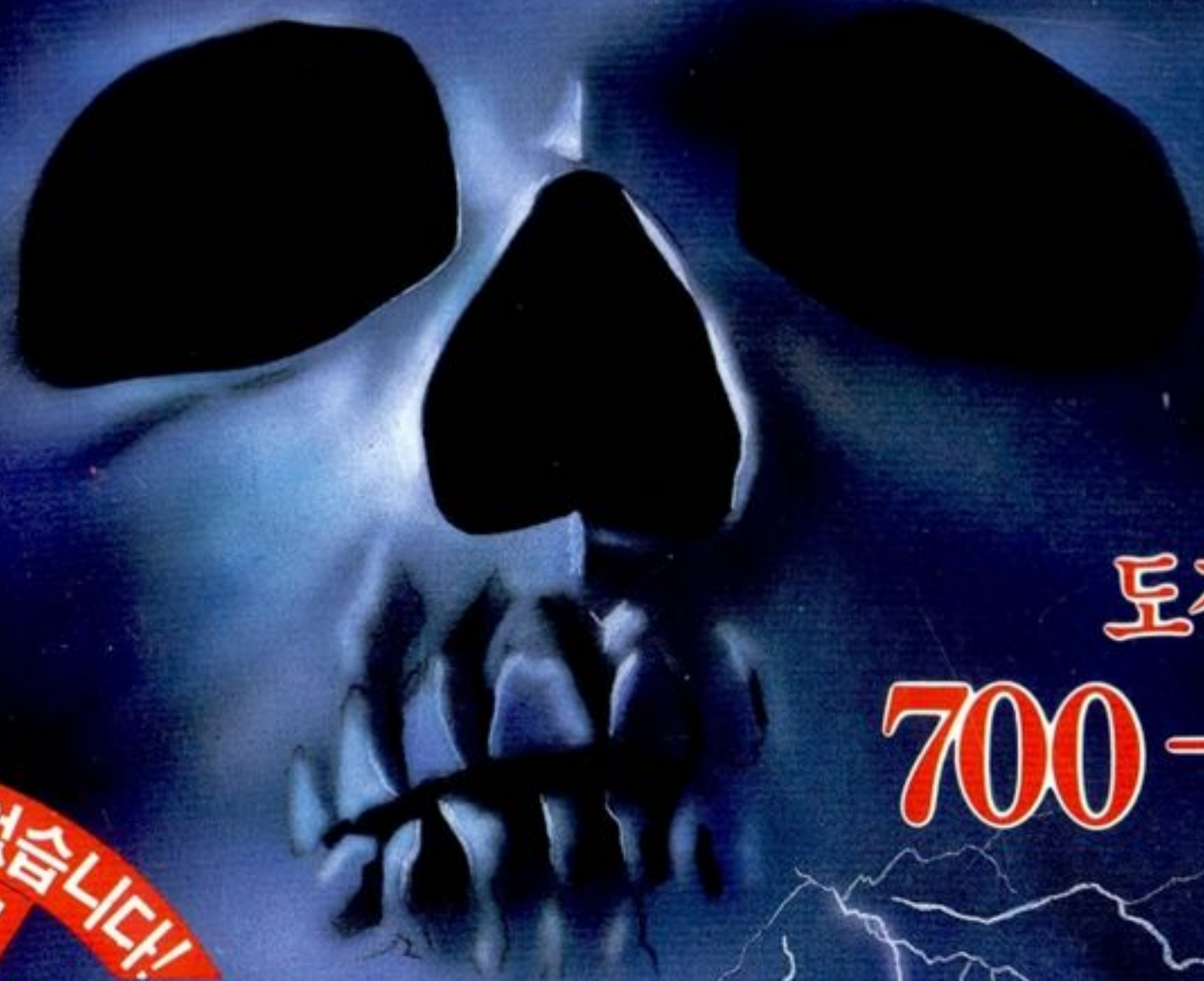
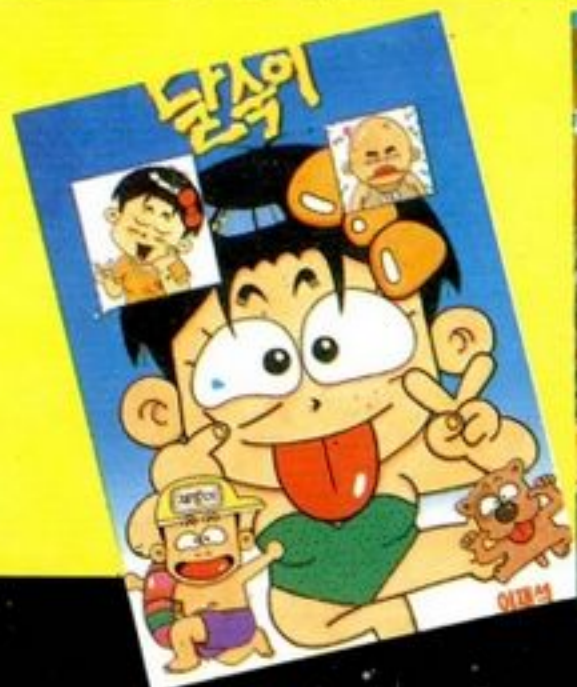
이번호에서 가장 마음에 드는 광고는 무엇입니까?
( )

어떤 정보의 광고를 원하십니까? ( )

〈IBM PC 게임 독자만 응답해 주세요〉

폐사에서는 그 동안 게임지의 경험을 바탕으로 IBM PC전문 게임지를 창간하려고 합니다.
저희는 여러분의 의견을 수렴하여 독자 중심의 좋은 잡지를 만들기 위해 설문 조사를 하오니 다음 질문에 답해주시면 성실히 답변해 주신 분께 아래의 상품을 드립니다.

〈상품〉
- 빠빠: 1명 • PC 게임 디스켓: 10명 • IBM PC 게임 창간호: 20명
- 게임챔프: 20명 • 단행본: 30명

1. CD부록이 있으면 좋은가? ① 예 ② 아니오
2. CD부록이 나온면 본인이 원하는 발행 주기는? ① 매달 ② 2개월 ③ 3개월 ④ 기타( )
3. 본인이 CD 드라이브가 없더라도 CD부록이 좋으면 사겠는가? ① 예 ② 아니오
4. CD부록을 포함한 게임지의 적당한 가격은? ① 5,500원 ② 6,500원 ③ 7,000원 ④ 내용이 좋다면 7,000원 이상이라도 사겠다
5. 게임지의 적당한 크기는? ① 게임챔프 크기 ② 게임채널 크기 ③ 기타( )
6. 게임지의 적당한 두께는 ? ① 게임챔프 두께 ② 게임챔프보다 얇게 ③ 게임챔프보다 두껍게
7. 게임지에서 중점을 두어야 할 내용은? ① 빠른 정보 ② 게임소개 ③ 팁과 묘수 ④ 게임공략 ⑤ 기획기사 ⑥ 기타( )
8. 만약 PC 게임지의 이름을 직접 짓는다면?
9. 창간호에서 다루어주었으면 하는 기사는?
10. 기존 PC 게임지의 장점과 단점은?
    게임채널 장점:
    단점:
    PC게임 장점:
    단점:
11. PC 게임지의 창간호는 어떤 식으로 만들어 주기를 바랍니까?

도전퀴즈 제왕
700－4848
30초/80원
새롭게 바뀌었습니다!
환상의 공포강타!
UFO의 세계
(귀신이야기)
서울·경기
700－9595
50원/30초
슈퍼 게임방
700－9900
50원/30초
이젠 만화를 입체로 즐긴다구!
TV·드라마 퀴즈와 만화퀴즈도
함께 즐기세요!
• 불건전 정보 신고 080－023－0113